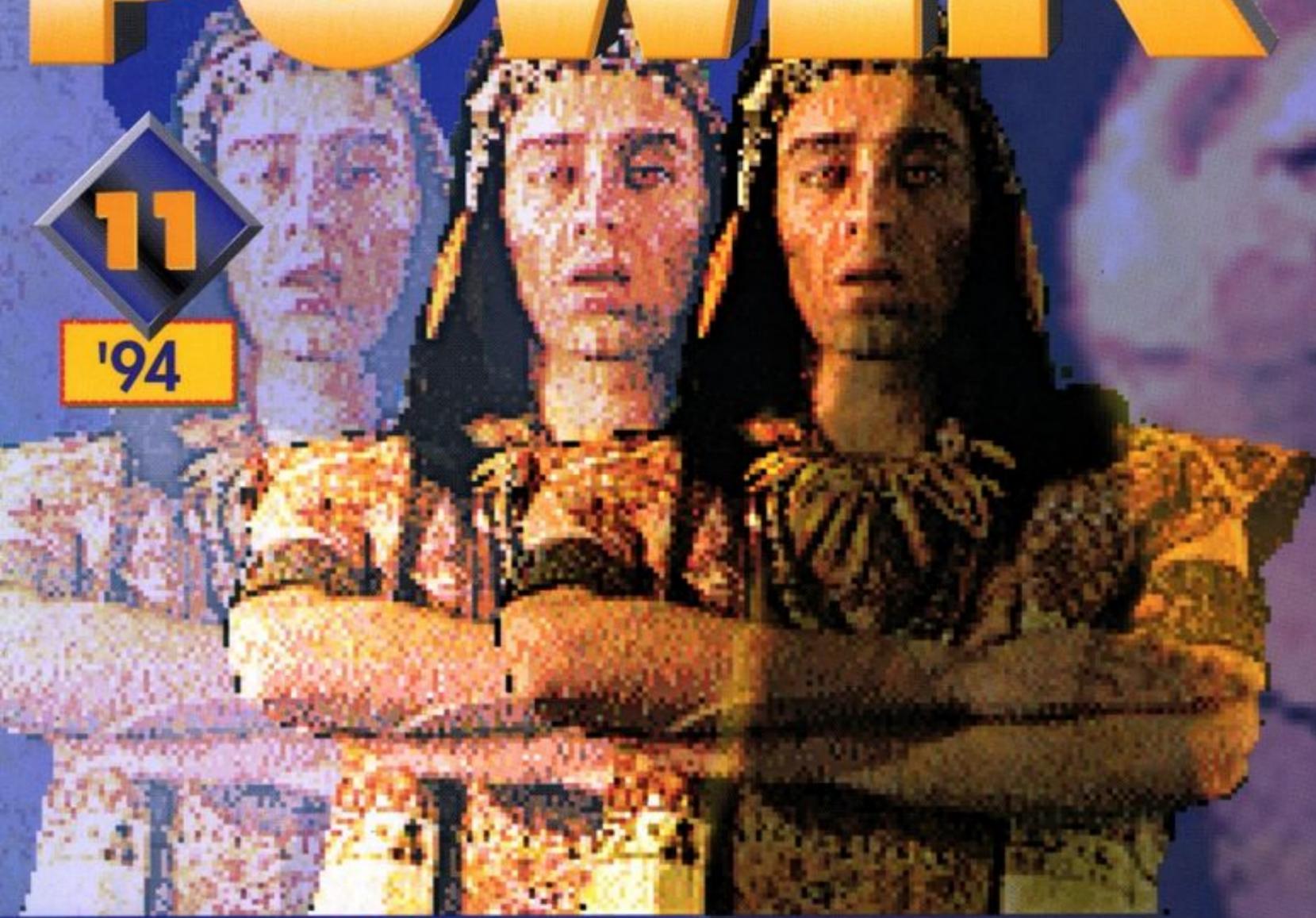
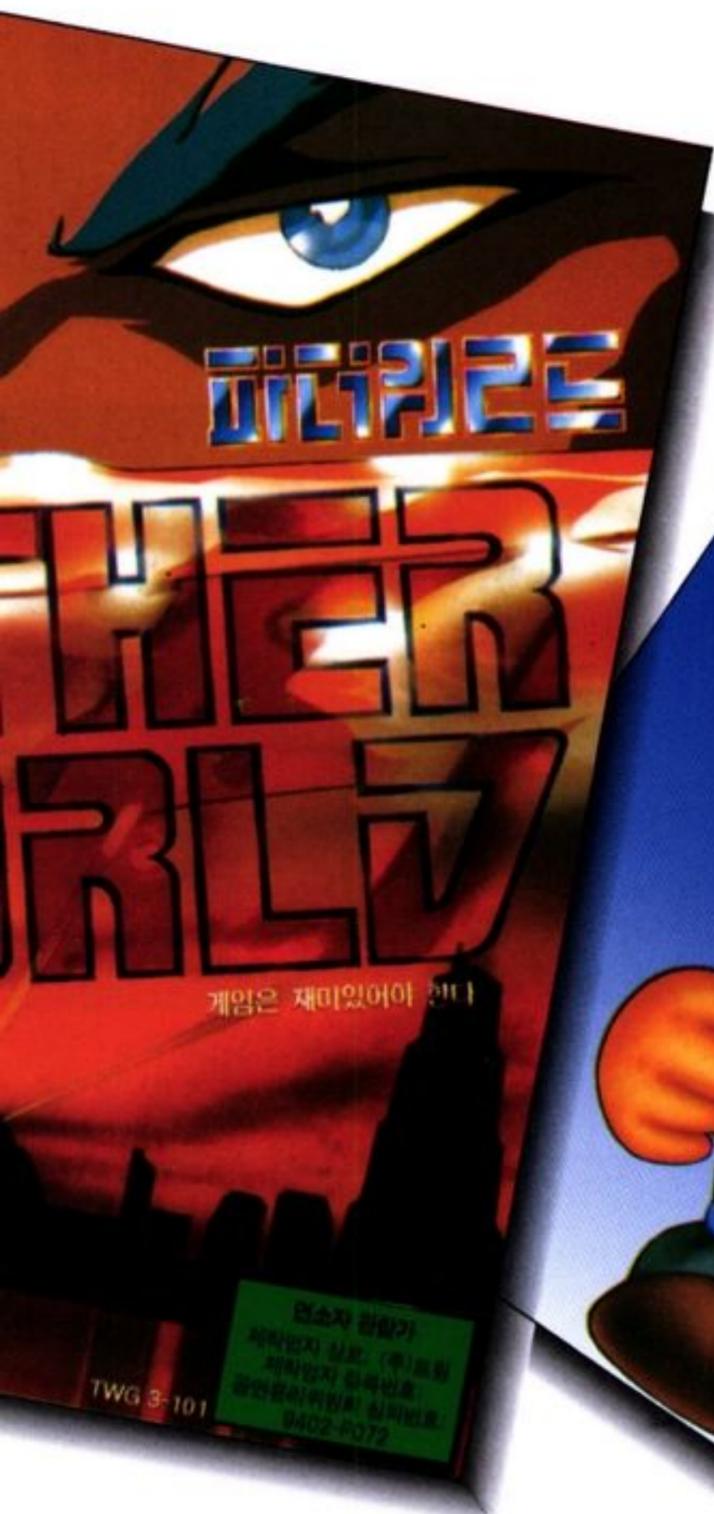
GAME CHAMP
게임클리어를 위한 필수 아이템
GAME POWER
11
'94
IBM PC 히트게임차트
IBM PC 뉴소프트
IBM PC CD-ROM 정보국
IBM PC 교육용 소프트웨어
IBM PC 집중공략
아라비안 나이트 2부
요괴군단
신비의 잉카제국Ⅱ
타이전투기
승리의 V
1942
이스Ⅱ 스페셜
INCA II
WIRACOCHA

전투기 엔진의 터빈소리는 파괴자 랩터의 발소리처럼 으르렁 거린다
랩터
어둠의그림자
RAPTOR
랩터 경진대회 참가 티켓이
들어 있습니다.
PC통신에서 국내 최다 다운로드 횟수 기록
IBM PC 386 이상
그래픽 : VGA
사운드 : PC스피커, 애드립, 사/블, 옥소리, PAS,
GUS, 사운드 캔바스, 제너럴 미디
장르 : 슈팅
용량 : 3.5" 2HD 3장
제작 : APOGEE
소비자가격 : 27,500원
판매 : (주)트윔
서울시 용산구 한강로 3가 16-58 전자오피스텔 611호
704-8946, 253-2144
APOGEE
TWIM
The World Is Mine Corporation

정석원(015B)의 음악을 통코와 함께!!

도깨비처럼 무시무시하고 배꼽빠지는 게임?!

3 가지 게임을 1 CD-ROM 에

그동안 저희 게임 개발사들에게 끊임없는
성원을 보내주신 게임 유저 여러분 감사합니다.
저희 개발사 모두가 그 감사에 보답코자 "옴니버스 타이틀"을 제작했습니다.
앞으로도 국내 게임의 세계화를 위하여,
저희 모두가 총력을 기울일 것을 여러분께 약속드립니다.

10여년 전 …….

존재도 알 수 없는 외계인으로 부터의 두려움으로 결국 군의 통합은 이루어 졌다. 10년간 모든 힘을 군에 집중 시켰고 태양계 전체의 요새화가 거의 성립되었다.

이 막강한 태양계의 요새는 달을 중심으로한 제1군단과 목성을 중심으로 한 제2군단으로 나누어져 있다. 10여 년간의 실질적인 제1군단의 권력자인 일라쉬 사령관은 최신병기 BEEMGER 501을 탈취하여 곧바로 지구공략에 나선다. 지구 및 화성정복이 삽시간에 벌어지자 뒤늦게 이 사실을 알게된 목성 제2군단에서 지구수복에 나서지만 참패를 당하게 되는데…….

정면대결의 어려움에 BEEMGER 409를 내세워 기습작전을 수행하게 되는데…….

BEEMGER 501과 같이 최신병기인 BEEMGER 409의 최후의 공격이 시작되는데…….

■ 로보트 변신 장면
상황에 맞게 변신 가능

■ 에너지 보호막 (ENERGY SHIELD)
빔저의 동체에 에너지가 둘러 쌓여 보호함

수퍼빔저(CD)

환상의 국산

■특징

- 횡 스크롤 슈팅게임
- 깔끔한 그래픽
- 2인 동시 플레이 기능(1.5인용 게임)
- 로보트 합체 변신 가능
- 다양한 파워업

■게임사양

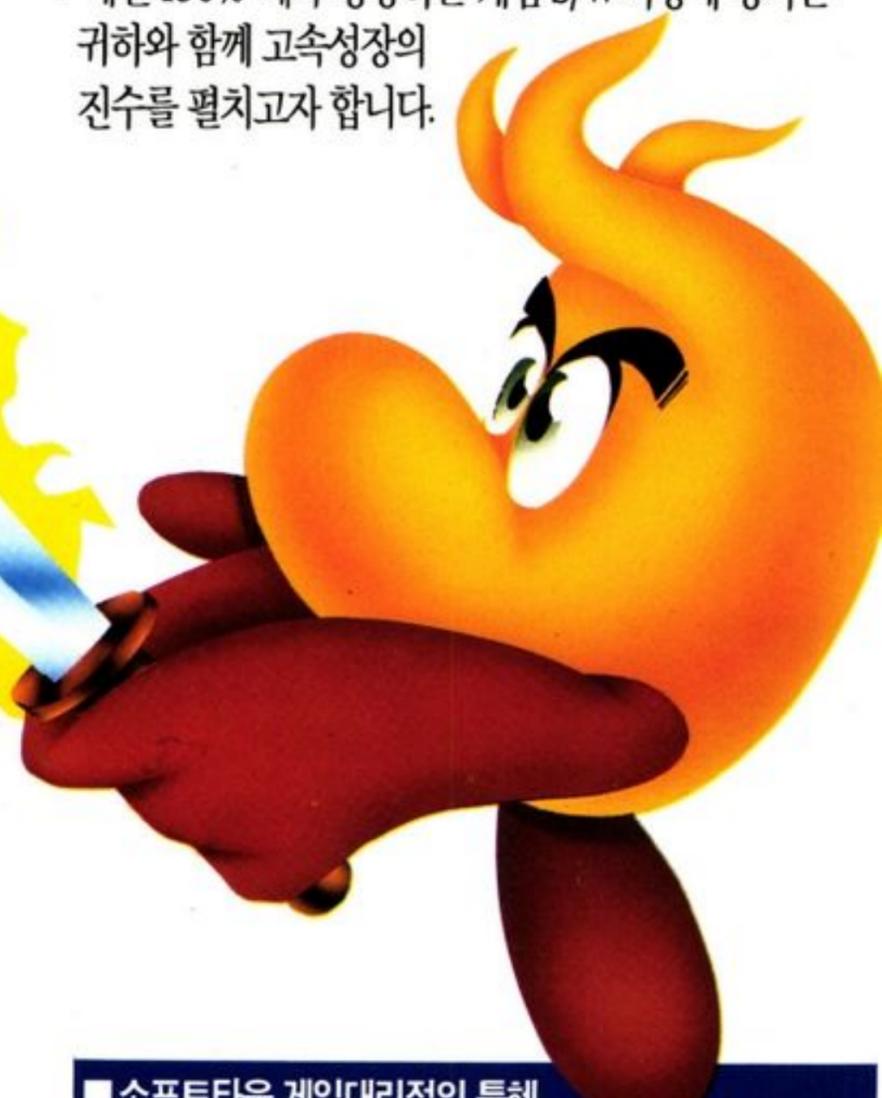
- IBM PC 286AT 호환기종 (386 이상 권장)
- 메인메모리 640K 이상 (EMS필수)
- 하드디스크 필수
- VGA전용
- 애드립, 옥소리, 사운드블래스터, 사운드캔버스 지원

■ STAGE 5 보스
달의 요새 그룬티스 BOSS

게임은 게임타운으로

GAMETOWN

대리점의 이익을 우선하는 기업 (주)소프트타운

게임 전문 대리점 大 모집

대리점 개설문의

(02)711-5430(代)

담당 : 강석진과장

(주)소프트타운

- 본 사 : 서울 서초구 방배동 752-34 승주빌딩 TEL: 595-7750(代)
- 제1전시장 : 용산 원효상가6동 2층 57호 TEL: 706-0095
- 제2전시장 : 용산 관광터미널 2층 32호 TEL: 707-0085
- 제3전시장 : 강남구 신사동 월드북센터 5층 TEL:515-5710~1
- 고객지원센터 : 용산구 원효로 2가 96-8 삼성빌딩 101호 TEL : 711-5430
- 멀티타운 : 용산 관광터미널 지하1층 TEL: 704-0065
- 대전지사 : 대전시 중구 선화동 유원오피스텔 1205호 TEL: 255-5981
- 교보문고 : 선화동 대한교육생명지하1층 교보아케이드 TEL: 226-5981
- 부산지사 : 부산직할시 진구 부전동 유원골든타워 1111호 TEL: 809-2026
- 영광도서 : 부산직할시 진구 부전동 357-55 TEL: 818-9244

■ 소프트타운 게임대리점의 특혜

1. 가장 저렴하게 게임S/W를 공급 받을 수 있습니다.
2. 게임S/W뿐 아니라 전 OA PROGRAM의 취급도 대리점 조건으로 공급해 드립니다.
3. 각 대리점의 적정 재고에 심혈을 기울여 재고 부담을 최소화 해줍니다.
4. 국내외 전 게임 S/W를 하나의 담보로 제공합니다. (SKC, 동서, 쌍용, 지관外)
5. 소프트타운 독점 판매 게임 확대 (금성S/W 전게임, 매릭슨 전게임 미리내S/W, 새론S/W 전게임 등)로 최고의 경쟁력을 부여해 드립니다.

※ 이 모든 조건을 (주)게임타운에서 확실히 증명시켜 드리겠습니다.

화려한 비쥬얼과 거대한 캐릭터,성우들의 목소리,웅장한 미디사운드 미디와 사블의 효과적인 만남.
로버트 액션 게임의 대혈전 초대형 액션게임의 결정판! 박진감 있고 스릴 넘치는 게임.

기본 시스템 사양	386DX 4메가,VGA,20메가의 하드용량
CD-ROM권장사양	486DX 4메가,VGA,20메가의 하드용량 메카닉 워 스페셜 CD-ROM 버전CD1장 45,000원
메카닉 워 플로피 버전	39,000원

시그마텍 스튜디오 개발회사 서울시 관악구 봉천11동 195-31호 TEL(02)872-3820

IBM PC 히트게임차트

애독자인기순위

둠

- 액션
- id 소프트웨어
- 2HD 5장
- 32,000원
- 소프트네트 (02-3461-5432)

어스토니시아 스토리

- 롤플레잉
- 소프 트라이
- 2HD 5장
- 37,000원
- 소프 트라이 (02-515-1053)

3

이스 Ⅱ 스페셜

- 롤플레잉
- 팔콤/만트라
- 2HD 7장
- 39,000원
- 만트라(02-594-6874)

프린세스 메이커 Ⅱ

- 육성 시뮬레이션
- 가이낙스
- 2HD 6장
- 39,000원
- 만트라(02-594-6874)

5

울티마Ⅷ 페이건

- 롤플레잉
- 오리진
- 3.5인치 8장
- 39,000원
- SKC소프트랜드 (080-023-6161)

순위	타이틀	장르	제작사	구성	가격
6	심시티 2000(한글화)	시뮬레이션	맥시스	3.5인치 2장	25,000원
7	타이전투기	시뮬레이션	루카스 아츠	2HD 5장	39,000원
8	그날이 오면4	슈팅	미리내 S/W	2HD 7장	29,000원
9	론머맨	복합 장르	The Sales Curve	CD ROM 1장	49,500원
10	폭소피구	스포츠	소프트월드/지관(유)	3.5인치 2장	27,000원
11	아라비안나이트	롤플레잉	S.S.I	3.5인치 5장	35,000원
12	아레나	롤플레잉	베데스다 S/W	3.5인치 8장	35,000원

애독자구매희망순위

1

일루젼 블레이즈

- 슈팅
- 패밀리 프로덕션/9월 예정
- 가격 미정
- 용량 미정
- 패밀리 프로덕션 (032-766-8033)

임꺽정

- 액션
- (주)트윔/10월중순예정
- 가격 미정
- 용량 미정
- (주)트윔(02-704-8946)

광개토대왕

- 전략 시뮬레이션
- 동서게임채널/94년말 예정
- 가격 미정
- 용량 미정
- 동서게임채널 (02-774-0261)

통고

- 액션아케이드
- (주)트윔/12월말 예정
- 가격 미정
- 용량 미정
- (주)트윔(02-704-8946)

마지막 생존자

- 아케이드
- 메리트S/W/9월 중순예정
- 28,600원
- 3.5인치 4장
- 금성소프트웨어 (02-7670-601)

순위	타이틀	장르	제작사	구성	가격
6	삼국지3	시뮬레이션	코에이/BISCO	2HD 3장	42,900원
7	메카탐정	액션 롤플레잉	소프트액션	2HD 5장	미정
8	전륜기병 자카토	슈팅	막고야	미정	미정
9	일지매전(만파식적편)	액션	단비시스템	미정	미정
10	잉카제국2	어드벤처	칵테비전	미정	미정
11	제노사이드2	액션	만트라	미정	미정
12	삼국기	시뮬레이션	지관(유)	미정	미정

IBM PC 뉴소프트 안내

샤키(SHAKII)-돌아온 늑대영웅-

제작사 : 패밀리 프로덕션
장르 : 액션 아케이드
용량 : 미정
발매일 : 94/10월말 예정
가격: 미정
문의처 : 패밀리 프로덕션 (032-766-8033)

샤키 ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
미드나이트 스워드(Mid- night Sw rd)와의 마지막 결전 때 신의 저주로 사라져버린 쉐이크 지방의 최고용사.
보통은 귀여운 강아지 모습을 하고 있지만, 화가 나면 날카롭고 거친 성격으로 돌변한다

유키 ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
샤키를 졸졸 따라다니는 아리따운 여우 아가씨. 샤키의 신화기 사라지자 거인국의 통치자 오마돈을 몰아내고 쉐이크 지방을 통합한다

미드나이트 스워드 ◆◆◆
샤키와의 결전 때 신의 저주를 받아 일토산 밑에 봉인된 교활한 사자.
쉐이크 지방을 시끄럽게 만든 장본인이다

오마돈 ◆◆◆◆◆◆◆◆◆
온몸이 불로 이루어진 불의 마인. 거인국의 지배자인 그는 샤키의 신화기 사라진 후, 슬그머니 쉐이크 지방을 통치하려다가 유키에 의해 쫓겨나고 만다

시그널

제작사 : 패밀리 프로덕션
장르 : 액션형 슈팅
용량 : 미정
발매일 : 94/11월말 예정
가격 : 미정
문의처 : 패밀리 프로덕션 (032-766-8033)

2041년, 북미의 플로리다에서는 생명체의 조직을 인공적으로 교체시키려는 연구가 한창이었다. 특히, 한국계 연구원 두명은 이 연구에 남다른 정열을 가지고 뇌를 제외한 대부분의 신체조직을 인공적으로 제조하는데 성공한다.

연구 결과를 임상실험할 수 없었던 두 연구원은 스스로 몰모트가 되어 실험을 강행한다. 그러나 무리한 실험 강행으로 인해 연구원이 사망하는 참담한 결말을 초래하게 된다. 한편, 연구소에 갑작스런 사고가 발생하는데...

용의 후계자

제작사 : 패밀리 프로덕션
장르 : 롤플레잉
용량 : 미정
발매일 : 95/2월말 예정
가격 : 미정
문의처 : 패밀리 프로덕션 (032-766-8033)

평범한 사진작가 석천은 천상계로 납치된 애인을 구하기 위해 천상계와 지상계, 그리고 지하계를 넘나들다가 우연히 주술적인 힘을 지니게 된다.

결국 삼계를 모두 통일하게 되지만, 사랑하는 여인을 구하지 못한 죄책감에 스스로를 만년동안 봉인해 어린다.

그를 흠모하던 하계여신 안록산은 그를 대신하여 삼계를 다스리게 되면서 1부 〔계승자〕는 끝을 맺는다.

그리고 2부 〔천황별회〕에서는 봉인이 풀린 석천이 삼계를 수습하고 사랑하는 여인과 극적인 재회를 한다.

동양적인 분위기의 뛰어난 그래픽	양쪽으로 열리는 방식의 출입문, 동양적인 의상의 적캐릭터, 머신건이 아닌 칼, 표창 등 고전적인 무기, 1 여가지가 넘는 기공술 등
둠을 능가하는 막강 파워	최고 14명이 함께 플레이할 수 있는 네트워크게임 기능, 상하 뷰포인트 전환 가능 (하늘과 발아래를 내려다 볼 수 있다) 점프 기능을 이용하여 경공술을 구사한다
박진감이 넘치는 사운드	컴퓨터 음악 전문가가 직접 작곡한 음악과 실제로 무기를 휘두르는듯한 리얼 사운드
강력한 무기	단도, 검, 연월도, 도끼, 해머, 별표창, 엽전표창, 수리검 등의 강력한 무기와 신비의 기술이 숨어있다
화려한 아이템	인삼, 연꽃 등의 각종 약초와 약병

임꺽정

제작사 : (주)트윔/ ACCEND INC.
장르 : 3D 슈팅
용량 : 미정
발매일 : 94/10월 중순 예정
가격 : 미정
문의처 : (주)트윔 (02 704 8946)

프롤로그

조선시대 중기, 청석골을 중심으로 의적 임꺽정, 황천왕동, 박유복, 이봉학, 길막봉, 배돌석, 곽오주 등 일곱명의 싸움꾼들이 모였다. 플레이어는 자신이 살던 동네의 지하철역으로 가서 전철 타임머신을 타고 과거로 가는 타임 스페이스에 도착한다.

그곳에서 일곱명의 의적 얼굴이 그려진 액자 앞에서 자신의 몸을 대신할 사람을 선택한 다음, 과거로 들어가서 아무도 예상치 못한 파란만장한 임무를 수행하게 된다.

의적 임꺽정, IBM PC에 출몰하다!!

〔임꺽정〕은 벽초 홍명희 선생의 소설인 임꺽정 스토리를 바탕으로 하고 있으며, 배경화면이나 각 캐릭터, 아이템 등 그래픽에 관한 모든 부분이 고전을 기초로 제작되고 있다.

특히, 대만의 게임 제작사인 〔어센드〕사와 동시 기획/개발이 진행중인 〔임꺽정〕은 대만에서 〔세븐 히어로(가칭)〕, 국내에서는 〔임꺽정〕의 타이틀로 동시 발매할 예정이다. 현재, (주)트윔의 그래픽팀이 대만 현지로 건너가 개발에 참여하고 있는 것으로 알려져 있다.

〔둠〕 스타일의 "아무 의미없이 무섭고 잔인한" 게임을 탈피하여 동양의 고전적인 미를 살린, 그리고 〔둠〕보다 재미있는 게임을 만들겠다는 제작자의 한마디가 지켜지길 기대해 보자.

게임은 이렇소이다!

3가지의 에피소드 안에 8곳의 섹터, 총 24곳의 섹터가 있고 3가지 레벨의 난이도 선택을 할 수 있다.

조선 최고의 캐릭터 공개

임꺽정
백정 출신으로 청석골의 우두머리. 오만가지 무기를 특출나게 잘 다루는데다가 힘도 천하장사이다

황천왕동
임꺽정 부인의 동생. 잔머리가 잘 돌아가고 발놀림이 무척 빠르다. 표창을 주무기로 한다

박유복
싸움의 천재. 도끼를 잘 다루며 호탕한 성격을 지니고 있다

이봉학
군수 출신의 청석골 무술교관. 무술의 달인이며 성격이 온유하다

배돌석
칼춤을 잘 추는... 한마디로 칼춤제비. 술을 너무 좋아하는 것이 단점이라면 단점이다

곽오주
청석골의 막내. 어린아이의 울음소리를 들으면 살인을 저지른다는 위험한 인물이다

길막봉
힘으로는 그 누구에게는 져본적이 없다는 전설의 천하장사

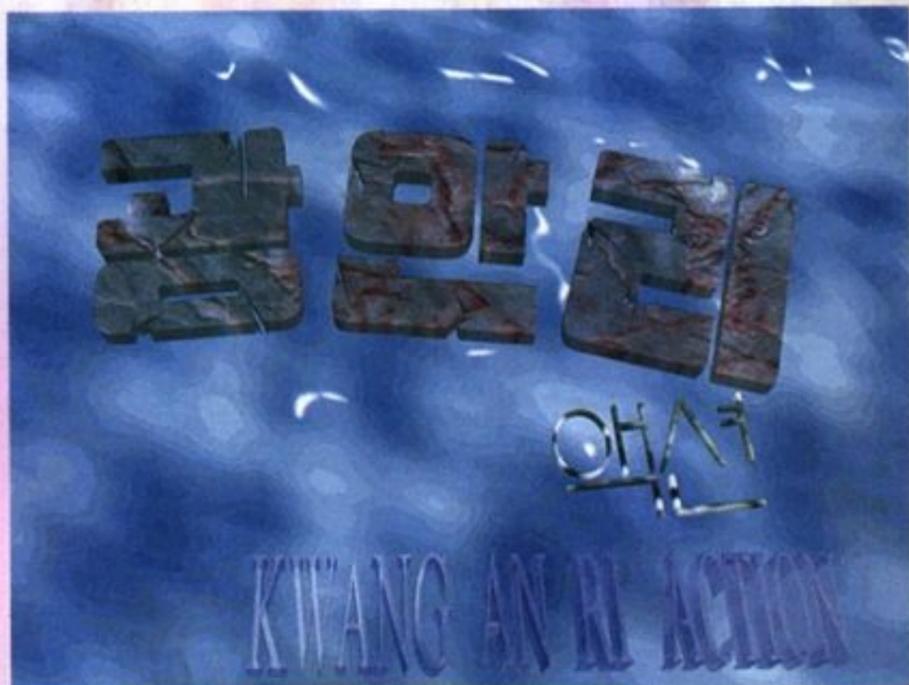
라 이 덴

★ 제작사 : 이미지테크 디자인
★ 장 르 : 슈팅
★ 발매일 : 94/10월 예정
★ 가 격 : 미정
★ 문의처 : SKC 소프트랜드(080-023-6161)

기습적인 외계인들의 침략이 시작되고...
라이덴 사는 극비리에 제작중이던 에어로스페셜 전폭기 〔선더 가드〕를 출격시킨다. 비록 실험 단계를 거치지 않은 신예 기종임에도 불구하고...

광안리 액션

★ 제작사 : 새론 소프트웨어
★ 장 르 : 슈팅
★ 발매일 : 미정
★ 가 격 : 미정
★ 문의처 : 새론 소프트웨어(02-591-6048)

혼돈의 22세기. 일본은 세계 무역의 중심지인 부산 광안리에 대한 대대적인 공격을 감행한다. 이에 대한민국정부는 네오 유나이티드의 방위공조체제를 위반한 일본을 사멸 대상국으로 선포하고, 유사시를 대비해 개발중이던 최신에 전략형 전폭기 〔레이버 후드 에이스〕를 출격시킨다.

제노사이드2 (GENOCIDE2)

★ 제작사 : 만트라/일본 (주)줌
★ 장 르 : 액션
★ 발매일 : 94/12월 예정
★ 가 격 : 미정
★ 문의처 : 만트라(02-594-6874)

전쟁이 할퀴고 간 지구의 모습은 지옥, 그 자체였다. 희망을 잃은 인간들과 종말론을 부르짖는 수많은 사이비 집단들... 지각있는 사람들조차 하나둘씩 삶을 포기하였다.
이때, 재건을 외치며 힘차게 일어선 〔코넥스〕라는 회사가 있었다. 〔코넥스〕는 보다 효율적이고 빠른 재건을 위해 새로운 타입의 작업용 로보트를 개발, 세계를 빠른 속도로 재건시

켰으며, 그와 아울러 막대한 부를 축적하였다.
종전 50년 후, 드디어 〔코넥스〕는 알 수 없는 디자인의 로보트들을 만들기 시작하며 자신들의 야심을 드러내기 시작했다. 그때, 50년 전의 전쟁을 종결시켰던 당사자인 플레이어가 50년만에 다시 모습을 나타냈다. 50년 전과 다름없는 그 모습으로...

슈퍼빔저(SUPER BEEMGER)

★ 제작사 : 미리내 소프트웨어
★ 장 르 : 슈팅
★ 발매일 : 9월말 예정
★ 가 격 : 19,800원
★ 문의처 : 미리내 소프트웨어(02-338-2313)

우주로의 팽창정책을 추진하던 인류는 우주 저 멀리에서 외계인의 존재를 발견한다. 이를 직접 목격한 일라쉬 함장은 군통합을 주장했고 몇몇 지도자들의 결정에 의해 그의 계획은 실행에 옮겨졌다. 외계인의 존재는 비밀에 부쳐진 채... 군통합 이후 10년 동안 인류는 태양계 전체를 요새화할 수 있었다. 그런데, 1군의 총사령관이 된 일라쉬 함장은 최신병기인 〔빔저 501〕을 앞세우고 대반란을 일으키고 만다...

교육용 소프트웨어 광장

허구연의 야구이야기(CD-ROM)

제작사 : 대교컴퓨터
가 격 : 27,500원
문의처 : 대교컴퓨터(080-022-6000)

MBC 야구해설위원인 허구연씨가 진행하는 국내 최초의 야구 CD-ROM 타이틀. 투구의 원리, 20여가지의 구질, 82년~93년까지의 국내 프로야구 관련기록 검색 등 주로 투수 부문에 중점을 두고 있으며, 허구연씨의 해설과 LG 정삼흠 투수의 시범이 돋보인다.

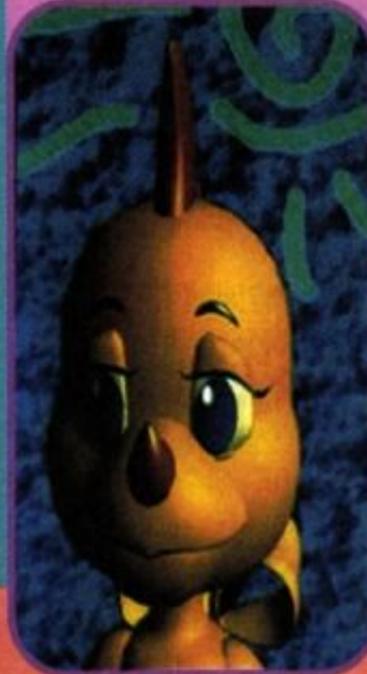
내친구 영어박사(CD-ROM)

제작사 : 대교컴퓨터
가 격 : 38,500원
문의처 : 대교컴퓨터(080-022-6000)

영어로 듣고, 보고, 말하는 입체형 프로그램. 17곡의 영어노래와 200여개의 단어가 지원되며, 애니메이션 사전 기능과 프린터 단어장도 만들 수 있다.

아기공룡 골디(CD-ROM)

제작사 : 금성소프트웨어
가 격 : 미정
문의처 : 금성소프트웨어(02-767-0662)

600MB 이상의 대용량 CD-ROM 타이틀. 아기공룡 골디가 지구의 환경오염을 해결한다는 내용이다. 3D 입체화면과 방대한 애니메이션이 돋보이는 작품이다.

튠랜드(CD-ROM)

제작사 : 대교컴퓨터
가 격 : 미정
문의처 : 대교컴퓨터(080-022-6000)

미국의 록큰롤 가수 스코트 페이지가 제작에 참여한 놀이용 소프트웨어. 농장과 기차역, 산, 계곡, 연못, 농가 등의 다양한 배경이 등장하며, 민요와 동요리듬을 혼합한 배경음악도 지원된다.

아라비안나이트

IBM-PC 집중공략

시바즈 섬

지니의 저주
AL-QADIM: THE GENIE'S CURSE

기종	IBM-PC	제작사	S.S.I	용량	3.5인치 5장	장르	롤플레잉
가격	35,000원	발매원	동서게임채널	발매일	94/ 9월말	난이도	중

- **문의처**: 동서게임채널(02-774-0261)
- **IBM PC 386 이상기종**
- **메모리**: 4MB 이상
- **그래픽 카드**: VGA
- **사운드 카드**: PC 스피커, 애드립, 사운드 블라스터, 옥소리, PAS, 사운드 캔버스
- **입력도구**: 마우스 지원

섬에 도착하면 보이는 건물로 들어가서 남쪽으로 가자. 그곳에〔HEART OF STONE'〕이라는 두루마리가 있다. 그걸 가지고 다시 입구쪽으로 향한 다음, 동쪽으로 계속 간다. 중간에 돌로 막힌 곳이 있는데 돌 옆에 서서 클릭하면 돌을 옮기는 자세를 취한다. 돌은 앞뒤 또는 대각선으로만 이동시킬 수 있다. 동쪽 끝까지 간 후, 그곳에 놓여있는 책을 읽고 내용을 암기하자.

돌을 옮겨야 지날 수 있다

해골 괴물이 지키고 있으므로 주의를 요한다. 다시 서쪽으로 가다가 나무통 뒤에 숨겨져 있는〔ENEMIES'〕두루마리를 얻은 후 건물을 나간다. 바로 전방의 건물을 수색하고 나서 건물을 나온 다음, 건물 벽을 따라 남쪽으로 이동한다. 건물을 따라가다 보면 섬 서쪽에 건물이 나타난다. 그곳으로 들어가다 보면 두개의 석상이 있는 곳에 도착한다. 왼쪽의 석상에게는 전에 외운 책의 내용을 말해주면 된다. 오른쪽 석상을 살펴보면 무언가를 집어넣을 만한 구멍이 있다. 그곳에〔HEART OF STONE'〕두루마리를 넣자. 계속 위로 가면 핑크색 상자가 보이는데 상자와 이야기하고 그 안에 있는 문스톤 파편을 얻자. 상자와 이야기할 때는 약간의 아부가 필수적이다. 처음에 약간 열렸을 때 덥석 집지 말고, 조금 더 열렸을 때 문스톤을 집는다.(다른 것은 집지 말도록...) 문스톤은 칼의 위력을 더욱 증가시켜준다.

이제 건물을 나와 도사를 찾아보자. 그는 양탄자를 타고 이곳 저곳으로 날아다니지만, 동쪽 해안에서 기다리다 보면 옆에 잠시 착륙한다.

그에게 지니 섬의 이름을 가르쳐 달라고 하면 도서관에 가서 찾아보겠다며 날아가 버린다.

그를 쫓아서 북동쪽으로 가면 건물이 하나 있고, 아래로 이어지는 계단을 볼 수 있다. 그곳으로 내려가도록 하자.

도사와의 대화

시바즈 섬의 지하

도서관으로 가려면 우선 여섯개의 빛나는 문양들을 찾아야 길이 열리는데 여기저기 돌아다니다 보면 찾을 수 있다. 한곳에 두개가 있는 경우도 있는데 이것은 하나로 친다.

바닥의 문양들을 찾아라!

여섯개를 모두 찾았으면 남서쪽 구석에 가시들이 방사형으로 얽혀있는 곳으로 가자. 문양들을 따라 안으로 들어간다. 우선 상자를 열고 그 안의 것들을 얻은 후, 서쪽으로 갔다가 다시 북쪽으로 간다.

가다 보면 입구가 막힌 아치가 하나 있고 그 앞에는 문양들이 반짝인다.

문양들 위로 한번씩 다 지나가면 입구가 열린다. 아치를 지나 북쪽으로 따면 석상들이 공격해 온다. 재빨리 그곳에 있는 레버를 당겨서 석상들을 정지시키자. 정지된 석상들을 바닥의 문양들 위로 하나씩 옮겨놓으면 동쪽으로 해골 다리가 생긴다. 시간이 지나면 석상들이 다시 움직이니까 빨리 빨리 움직이도록 하자.

다리를 건너면 마법 양탄자가 있다. 이것을 타고 북쪽으로 조금만 날아가면 아래로 내려가는 계단이 있다. 그 옆의 문양 위로 가면 양탄자가 착륙하고(양탄자는 문양 위에만 착륙할 수 있다) 옆의 계단을 통해 도서관으로 들어갈 수 있다.

도서관으로 내려오면 서쪽으로 간다. 북쪽 벽에 비밀문이 있다. 그곳을 지나 끝까지 가면 항아리가 하나 있는데 이것을 부수면 두루마리를 찾을 수 있다. 그 두루마리에 지니 로드들이 사는 섬의 이름이 적혀 있다.

그곳을 나와 그냥 배로 돌아가도 되고, 더 탐험을 해도 된다. 하지만 이곳에 많은 아이템들이 있으므로 한번 돌아다녀 보는 것도 좋을 것이다.

석상들을 옮겨 놓으면 다리가 생긴다

그리운 고향 자라탄으로

자라탄으로 돌아가서 파리드의 부인에게 비둘기를 건네면 고맙다며 〔JIZALA MIR'ZABIN〕이라고 적힌 두루마리를 주며 최후의 적을 만났을 때 적힌 그대로 읽으라고 한다. 이제 지니 로드들을 찾아서 항해를 떠나자.

지니의 섬

섬에 상륙하면 모래 주먹들이 길을 막는다. 그들을 따라 남쪽으로 가면 지니 로드들의 거처로 가는 관문을 지키는 지니를 만날 수 있다. 그는 통과시켜주는 대가로 세상에서 가장 현명한 뱀을 가져오라고 한다. 이것은 수도에 있는 파충류 가게(도박장 아래쪽)에서 살 수 있다.

그것을 가져다 주면 이번에는 세상에서 가장 뜨거운 석탄을 가져오라고 한다. 이것 또한, 수도에 있는 석탄 가게에서 살 수 있다. 이 물건들은 미리 사둘 수가 없으므로 어쩔 수 없이 두번은 힘든 걸음을 해야 한다. 석탄까지 구해다 주었더니... 이번엔 세상에서 가장 아름다운 천을 가져오라고 한다.

이것은 어디서도 구할 수 없으므로 서쪽에 있는 다른 지니에게 도움을 청하자. 이 지니는 잘 돌아다니므로 찾아다니지 말고 양탄자 위에서 기다린다. 그가 오면 도움을 청하는데 그의 말에 따르면 아무리 좋은 것을 가져다 준다고 해도 관문장을 만족시킬 수 없을 거라며 뭔가 다른 것을 구해다 주라고 한다. 동쪽에 있는 또 다른 지니에게 가서 도움을 청하면 관문장은 파괴적인 것을 좋아한다고 귀뜸해준다.

다시 서쪽의 지니에게 가서 이것을 말하면 아마도 노래하는 반월도(SINGING SCIMITAR)가 적당할 지도 모르겠다며 동쪽에 있는 지니의 의견을 물어보라고 한다. 동쪽 지니는 바로 그것이 관문장을 만족시킬 수 있는 것이라며 어서 구해오라고 한다.

서쪽으로 가서 그와 이야기해 보면 자기가 그 칼의 위치를 가르쳐줄테니 기다리라고 한다. 잠시 기다리면 그가 돌아와서 그 칼은 세나트(SENAT)섬에 있다고 한다.

반월도를 찾아서

세나트 섬은 여기저기에 〔FIRE ELEMEN AL〕들이 돌아다니고 또, 가만히 서있기만 해도 바닥이 뜨거워서 HP가 내려간다. 이곳에 가기 전에는 충분한 양의 회복약(5개 정도)을 준비해야 할 것이다. 미로처럼 구성되어 있지만 그리 큰 섬이 아니므로 금방 칼을 찾을 수 있다.

칼 외에도 다른 아이템들을 얻을 수 있다.

다시 지니 섬으로 돌아와서 오른쪽 지니에게 칼을 보여주면 그가 칼을 관문장 지니에게 보여주러 간다. 그들 둘이

칼이 들어있는 상자를 찾았다!

칼을 보며 감탄하고 있는 사이에 안으로 들어가자. 지니 로드들이 사는 곳으로 들어가려면 체스판 같이 생긴 곳에서 제대로 길을 찾아야 하는데 각 지니 로드들에게 가는 길의 패턴은 시작 지점만 다를 뿐 모두 동일하다.

체스판으로 들어가는 입구는 동서남북에 각각 하나씩 있고 입구에서부터 5개의 불이 들어올 때까지 전진한 다음, 좌로 3개가 더 켜질 때까지 가서 한번더 좌로 한칸 더 가면 지니 로드들에게 갈 수 있다.

체스판과 같이 생긴 입구

남쪽 입구를 통해 들어가면 지니 로드들의 우두머리인 고비쉬부스킨(GOBISHBUS-KIN)이 있는 곳으로 가게 되지만, 아직은 그와 대화할 기회를 얻지 못한다. 아래에 있는 지니에게 밖으로 나가게 해달라고 해서 밖으로 나온 다음, 서쪽 입구를 통해 쌍둥이 자매 지니에게 간다.

그들과 대화할 때는 한명씩 번갈아가며 이야기해야 하는데 그때마다 이름을 제대로 불러야 대답해주므로 이름을 잘 기억해 두자. 이들은 고비쉬비스킨을 만나려면 아지자나 데 이 리 브(AZIZA NADEIRIB)의 도움을 얻어야 한다고 말해준다.

자매와 이야기한 다음, 밖으로 나와서 북쪽에 있는 입구를 통해 아지자에게로 가자. 아지자를 만나면 그의 무용담과 그가 어떻게 샤하르 이즈하드(SHAHAR IZHAD)라는 이야기꾼을 베야 흐람풀피슈킨(BEYA HRAMPULPISHKIN)과의 내기에서 잃게 되었는 지에 대한 이야기를 다 듣고나서 다시 밖으로 나온다.

지니 로드 (아지자)

이제 동쪽의 입구를 통해 베야를 만나러 간다. 그의 거처에는 많은 금이 있는데 이것을 가지려고 하면 HP를 잃게 되므로 욕심을 내지 말도록. 북쪽으로 가서 다리를 건너 남쪽으로 가면 샤하르가 갇혀있는 곳을 볼 수 있다.

그녀와 이야기한 후 북쪽으로 가서 베야를 만난다.

그는 주인공에게 뭔가 거래할 만한 가치가 있는 것을 가지고 오면 샤하르를 풀어주겠다고 한다. 그가 원하는 것은 푸른 보석으로 이것을 구하기 위해서는 쌍둥이 지니에게 가야 한다. 쌍둥이 지니들은 보석을 주기 전에 이 보석을 위해 무슨 일을 할 수 있냐고 묻는데 아무리 어렵고 불가능한 일이라도 가족의 명예를 위해서라면 모든지 하겠다고 대답해서 보석을 얻는다.

보석을 가지고 베야에게 가면 샤하르를 풀어준다. 그녀를 데리고 밖으로 나가자. 이제 아지자가 있는 곳으로 가서 그녀를 돌려주면 그가 고비쉬부스킨을 만날 때 사용하라며 병을 하나준다. 병을 가지고 고비쉬부스킨에게로 가자.

그를 만나기 위해 체스판에 올라서면 게임을 방해한다며 불세례를 내린다. 이때, 아지자가 준 병을 사용하면 아무런 피해없이 불길을 통과할 수 있다. 계속 위로 가서 고비쉬부스킨을 만나면 그가 이 사건의 전모를 밝혀준다.

이 사건의 배후에는 무명의 주인들(NAMELESS MASTERS')라는 집단이 있으며 주인공의 아버지도 소속원이였다는 사실을 들려주면서 주인공이 가지고 있는 칼의 위력을 더 강하게 해준다. 이제 다시 아버지를 만나러 수도로 가자.

반달 알 사다트

수도로 돌아온 후, 검술 사범에게 가서 새로운 검술을 마저 배우고 칼리프의 궁전으로 간다. 비지에르에게 칼리프와의 면담을 신청하지만 소용이 없다.

돌아서 나오려는데, 궁전 입구 근처의 기둥 뒤에 있던 하인 하나가 다가와 궁전의 하인들이 칼리프를 구해준 것에 대한 감사 표시로 식사를 대접하겠다고 한다.

좋다고 말한 다음, 궁전 동쪽에 있는 식당으로 가서 북쪽 끝의 벽난로 옆에 있는 주방장 수미아(SUMIA)와 이야기해 보자.

그녀는 칼리프의 폭정에 대항하는 지하단체의 일원이라면서 주인공이 가족을 만날 수 있도록 도와주겠다고 한다. 그녀의 오른쪽에 있는 방에는 지하 감옥으로 연결되는 비밀 통로가 있다며, 그곳으로 가는 열쇠를 마을 입구에 있는 환전소에 가서 얻어오라고 한다.

궁전을 나와 마을 입구 바로 위에 있는 환전소에 가서 주인에게 수미아가 보내서 왔

주방장 수미아와의 대화

다고 하면 어서 카운터 뒤로 오라고 한 다음, 자기는 지금 그것을 가지고 있지 않으니 마을 시장에 있는 빵장수에게 가서 〔KEY OF BONE'〕을 받으라고 한다.

마을의 중간쯤에 있는 빵장수에게서 〔KEY OF BONE'〕을 얻은 후, 다시 궁전의 부엌으로 와서 수미아에게 통로에 대한 이야기를 듣는다. 이 통로는 원래 궁전의 옛 지하감옥으로 연결되어 있으며 그곳을 통해 새 지하감옥으로 갈 수 있다. 그리고 옛 지하감옥에는 괴물들이 살고 있을지도 모르니 조심하라고 한다.

오른쪽에 있는 방으로 들어가서 북쪽 벽을 통해 지하로 내려간다. 첫번째 방의 남동쪽 구석에 있는 열쇠를 얻은 다음, 위로 계속 진행한다. 가다보면 양쪽으로 감방들이 늘어서 있는데 그중 한곳에서 외눈박이 괴물을 한놈 만난다. 괴물의 방을 살펴보게 해주는 대신, 괴물은 자기를 이곳에서 내보내 달라고 한다. 괴물의 부탁을 들어 줄 수도 있고 그냥 처치해버릴 수도 있다. 하지만 괴물의 부탁을 들어주면 나중에 무명의 주인들이 보물을 보관하는 섬의 이름을 가르쳐 주므로 도와주는 것이 좋다.

괴물에게 변장이 필요하다고 하면 괴물은 구석에 있던 낡은 양탄자를 뒤집어 쓴다. 괴물을 데리고 지하감옥을 나와 부엌으로 가면 수미아가 놀라며 괴물의 냄새를 없애야 한다며 화장품을 발라준다.

경비병들의 눈을 피해 조심스럽게 궁전을 나와 마을 밖까지 괴물을 데려다 준다. 마을을 벗어나면 괴물은 떠나기 전에 고맙다며 위에서 말한 섬의 이름(하자르 HAJAR)을 가르쳐준다. 하자르는 나중에 가도 되지만 나온 김에 가보기로 한다.

하자르

하자르에 도착하면 기둥들이 쭉 서있는 것을 볼 수 있는데 기둥 사이로 난 길을 따라 가면서 괴물들을 처치하다 보면 보물상자가 있는 곳에 도착 한다. 상자 가까이 가면 상자는 사라지고 번개 광선이 치기 시작한다. 이것을 잘 피해가며 상자가 다시 나타나는 곳으로 가면 또 한번 사라지는데 이것을 한두번 정도 더 하면 상자가 더 이상 사라지지 않는다. 이와 동시에 번개도 그치고 주위의 기둥들도 사라진다. 상자 안에서 새총의 위력을 더해 주는 아이템과 〔IMAR'NIZ NUZIV"〕라고 적혀있는 두루마리를 얻을 수 있다.

수도

궁전의 부엌을 통해 전에 괴물이 있던 감방까지 간다. 그 방의 위쪽에 두루마리가 하나 있는데, 이 감옥을 만든 사람들이 이곳에서 빠져나가는 법을 적어놓은 것이다. 감옥 안을 돌아다니다 보면 바닥이 눌려지는 곳들이 있다. 그 위에 돌 같은 것을 올려놓고 근처의 벽에 이끼가 끼어 있는 곳을 찾아 그곳에 칼을 여덟번 휘두르면 벽에 숨겨져

벽 속에 숨겨진 레버를 찾아라!

있던 레버가 나온다. 여덟개의 레버들을 모두 찾아서 당기면 잠겨있던 동쪽 철문이 열린다.

참고로 덧붙이면, 한번 레버가 당겨진 후에는 그 레버와 연결된 발판 위의 돌은 치워도 상관없다. 그러므로 모든 발판 위에 돌을 하나씩 놓을 필요는 없다.

아무튼 동쪽의 철문을 지나 아래로 가면 그곳에도 발판들이 있다. 이곳에도 돌을 올려놓고 북쪽에 있는 이끼 낀 벽에서 레버를 찾아 당겨놓자. 다시 아래로 내려오면 벽에 레버들이 나와있는데 이것들은 다음 구역에 있는 감방 문들을 여는 레버들로 모두 다 열 필요는 없다. 많이 열수록 더 많은 괴물과 싸워야 하니까... 액션을 원한다면 모두 열고 그렇지 않으면 위쪽에 있는 것 두개만 열자.

아래로 내려와서 서쪽으로 열린 문을 지나면 괴물들이 공격해 온다.(문을 열어놓은 곳이) 남서쪽에 있는 감방을 보면 벽에 구멍이 뚫려 있는 것을 볼 수 있다. 이곳을 통해 새 지하감옥으로 간다. 새 지하감옥에 도착하면 경비병 및 로보트들에게 발각되지 않도록 주의하면서 아버지에게로 가자. 아버지를 만나서 이야기를 하면 아버지는 더 이상 이름없는 주인들에 속해있지 않다며 그들이 아버지의 탈퇴에 대한 보복으로 이런 일을 꾸몄을 것이라고 한다. 그러면서 아버지는 이름없는 주인들이 사는 섬의 이름을 (알 나퀼 AL NAQQ IL) 가르쳐준다. 그리고 〔DAZIR'LA ILAB HAR"〕이라고 적힌 두루마리를 주며 적을 만났을 때 이것을 거꾸로 읽으라고 한다.

감옥을 나와 부엌으로 다시 돌아가자. 수미아에게 열쇠들을 돌려주고 궁전을 나가기 위해 문으로 가다보면 바닥에 두루마리가 하나 떨어져 있다. 이것을 읽어보면 〔O〕이라는 자가 남쪽 식당에서 기다리고 있으니 어서 오라는 내용이다. 다시 동쪽으로, 그리고 남쪽으로 가보면 녹색 터번을 쓰고 수염이 난 사람이 있는데 그에게 말을 걸어보자.

옵델과의 대화

그는 자신의 이름이 옵델(OBDEL)이며 비지에르가 칼리프에게 최면을 걸어 뒤에서 조종하고 있는데 그의 음모를 밝힐 증거를 찾아오지 않겠냐고 한다. 이에 응하면

그는 반지를 하나 준다. 이것을 가지고 궁전의 서쪽에 있는 바닥이 파란 방으로 가면 문이 잠겨 갈 수 없었던 궁전의 내부로 공간이동하게 된다. 이동한 곳에는 비지에르의 수하가 책상에 앉아 있다. 아직 플레이어를 보지 못하였으므로 벽에 붙어서 몰래 빠져 나오자. 계속 가다 보면 이번에는 자고 있는 사람이 있다. 그를 지나서 순찰하고 있는 경비병의 눈을 피해 계속 진행하다가 서쪽 끝에 도달하면 아래로 내려간다. 그곳은 칼리프의 하렘으로 입구에는 두명의 경비병이 있다. 앞에 있는 수레를 밀어서 그들을 혼란시킨 후, 아래로 내려와 열려있는 문을 통해 들어간다.

방의 남동쪽 구석에 있는 여인에게 말을 걸어 이름을 〔CATSPAW'〕라고 밝히면 열쇠를 하나준다. 그리고 문 뒤로 가서 신호를 줄 때까지 절대 움직이지 말라고 한다. 그녀가 경비병들을 불러 그들의 주의를 끌면서 신호를 보내면 방을 나가 북쪽에 있는 칼리프의 침실로 간다. 이때, 전에 본 경비병을 조심해야 한다.

칼리프의 방에는 여러개의 보물창고가 있는데 아무것도 건드려서는 안된다. 마법으로 경보장치를 해놓았기 때문이다. 방의 우측 아래에 있는 방으로 들어가면 그곳에 주인공의 가족으로부터 압수한 상자가 있는데 이것은 가져도 된다. 그리고 그 옆에 있는 비지에르의 노트를 집은 후, 보물 창고 열쇠를 칼리프의 침대 밑에 넣고 처음 공간이 동되어 왔던 곳으로 돌아간다. 칼리프에게 가지 말고 그냥 궁전을 나와 마을 입구 쪽으로 가면 옵델이 누군가를 기다리고 있다. 아는 체하지 말고 수레 뒤에 숨어서 지켜보면 알카트라즈(AL KATRAZ) 섬에서 온 누군가와 이야기를 한다. 그 내용은 비지에르가 칼리프를 조종하고 있는 것이 아니라, 바로 그들의 소행이며 비지에르는 오히려 칼리프를 보호하고 있다는 것이다. 그래서 그들은 비지에르를 제거하기 위해 플레이어에게 그런 짓을 시켰던 것이다. 정말 음모의 연속이라고 할 수 있다. 그들이 헤어지고 난 후, 그 사나이를 쫓아가면 해변에서 갑자기 그가 사라지고 만다.

배를 타고 알카트라즈 섬으로 그를 쫓아가자.

알카트라즈 섬

알카트라즈 섬에 도착하여 안쪽으로 가면 괴물들이 출몰한다. 모두 처치한 다음, 남동쪽으로 내려가자. 건물들 사이로 가다보면 사람들이 서있는데 절대로 칼을 휘두르지 않도록 조심한다.

남동쪽 끝까지 가면 라지프(RAZIF) 부족의 우두머리가 있는데, 그를 설득하여 지금 전쟁중인 간라트(GANLAT) 부족과 평화 협상을 맺도록 한다. 주인공은 잠시 두 부족간의 외교관이 되어 두 부족을 왕래하며 그들이 화해하도록 해야 한다. 라지프들과 이야기한 후, 간라트 쪽으로 가서 그들도 설득해야 하는데, 처음에는 절대로 라지프와 이야기했다는 것을 밝혀서는 안된다.

두차례 정도 왕래하면 그들이 서로 화해한다. 그들에게 감옥으로 가는 방법을 물어보면 각 부족의 명상실에서 명상을 하면 어떤 주문을 얻게 되고 그 주문을 사용하면 지하 감옥으로 갈 수 있다고 말한다.

명상실로 들어가는 열쇠는 각각 섬의 북서쪽과 북동쪽에 있는 마법의 불꽃 안에 있다. 열쇠들을 얻으면 각 부족의 명상실로 가서 명상을 한다. 이렇게 주문을 얻을 수도 있고 아예 처음부터 두 부족을 모두 해치우고 열쇠를 거저 얻을 수도 있다.

하지만... 아무래도... 평화적인 방법이 좋을 듯하다. 두가지 주문을 가지고 섬의 중간에 있는 우물로 가서 읊어 보자. 아래로 내려가는 통로가 생길 것이다.

지하 던전으로 가는 길

알카트라즈 섬의 지하에는 해적들이 경비를 서고 있는데, 상당히 잘 싸운다. 특히, 대장놈에겐 절대 정면 승부를 걸지말자. 마법 무기나 원거리 무기를 이용하여, 피하면서 싸우는 것이 상책이다. 적들을 모두 죽이고 나면 책상 위에 놓인 초록색 구형체를 깨뜨리자.

그 구형체를 통해 이름없는 주인들이 힘을 키워왔던 것이다. 위쪽에 있는 방에 들어가서 침대 밑에 숨겨진 열쇠를 가진 다음, 앞에 있는 항아리에 나타나는 얼굴과 이야기한다.

이야기가 끝난 후, 동쪽에 있는 감방의 문을 모두 열고 안에 있던 사람들도 모두 풀어준다. 그중에는 주인공의 형 타릭도 있다. 그러나 그는 지금 목소리를 빼앗겨서 말을 못하는 상태이다. 이곳을 그냥 나가도 되지만, 좀 더 모험의 스릴을 맛보고 싶다면 서쪽에 있는 못으로 고정된 문 중 하나를 선택해서 문을 열고(몇번 시도하면 열린다) 그 안에 있는 괴물들을 처치한 다음, 아이템들을 얻자. 여기에는 〔백색 에틴〕이라는 괴물이 있는데 순발력과 힘이 뛰어나기 때문에 각별히 조심해야 한다.

형과 함께 알카트라즈 섬을 떠나 배로 돌아오자. 형을 아래층에 있는 방에 데려다 두고, 형의 목소리를 찾기 위해 아발라트(ABALLAT) 섬으로 가자.

형의 목소리를 찾아 아발라트 섬으로

아발라트 섬에는 여러채의 집들이 있고 그 안에는 이름없는 주인들이 병 속에 가두어 놓은 여러가지 보물들을 지키는 괴물과 사람들이 있다. 거의 모두가 순순히 협조해 주지만, 북서쪽에 있는 집에서는 갇혀있는 것이 〔괴물의 용기〕이기 때문에 열어서는 안된다. 그 대신 그것을 지키고 있던 사이 괴물로 변하면 그를 편안히 잠재워 주고 그의 〔아버지 눈물〕을 풀어줘야 한다.

집집마다 들어가 본 후, 해안을 따라 북쪽으로 간다. 중간중간에 있는 병들을 모두 열어주면 북쪽 해안에서 형의 목소리를 찾을 수 있다. 형의 목소리를 해방시켜 준 후, 배로 돌아오자. 목소리를 되찾은 형에게서 그에게 어떤 일들이 일어났었는지 듣고 나면 형이 멀리반을 부른다. 멀리

반에 의하면 이름없는 주인들이 원하는 것은 플레이어의 고향 마을에 묻혀있는 거대한 문스톤이며, 그들은 그 문스톤의 힘을 이용해 세계를 장악하려고 한다. 그리고 지니의 힘을 이용해 문스톤을 자신들의 본거지로 옮겼으며, 나중에 그들이 모두 사라지게 되면 자신이 문스톤을 제자리로 돌려놓겠다고 한다.

형과 멀리반이 다음날 집행될 가족들의 사형을 막기 위해 수도로 돌아가면, 플레이어는 이제 모험의 마지막 단계인 이름없는 주인들이 사는 알나퀼로 간다.

이름없는 주인들이 사는 알나퀼

섬에 도착하여 우선 앞에 있는 레버들을 당긴 후, 이곳저곳 돌아다니며 이름없는 주인들을 보이는대로 처치한다. 이들은 모두 마법으로 공격해 오므로 거리를 두지 말고 근접전을 펼치든지, 같은 마법으로 응수하는 것이 좋다.

적들과 싸울 때 지금까지 가지고 다니던 두루마리들을 사용하면 상당한 타격을 입힐 수 있다. 적들을 모두 없애고 나면 3개의 목걸이를 얻을 수 있다. 이제 서쪽 끝의 긴 통로로 가서 서쪽 벽에 감추어진 비밀문으로 들어간다. 그곳에 있는 상자에서 아이템을 얻은 후, 북쪽에 있는 차원이동장치로 들어간다.

마법사들과의 결투!

다른 차원에서의 마지막 전투

마법사들이 가져다 놓은 거대한 문스톤

이곳은 전에 배 안의 문을 통해 온적이 있는 다른 차원의 세계이다. 금색 원반 위를 걸으면 파란길이 생긴다. 원반 가운데에 있는 녹색 구형체를 깨뜨리면 적이 나타난다. 적을 처치한 후, 새로 생긴 길을 따라가고...

이런 식으로 진행하다 보면 선장을 구속하고 있던 구형체도 깨뜨릴 수 있게 된다. 배로 돌아가서 선장과 대화를 한 후, 다시 다른 차원의 세계로 돌아와서 이름없는 주인들을 찾아다니자. 도중에 멀리반이 말한 거대한 〔문스톤〕도 찾을 수 있는데 이곳에서 상처를 치료할 수 있다.

주인공을 빼어닮은 적도 나타나지만 싸움에 있어서는 주인공이 한수 위다. 어떤 괴물들은 처치하고 나면 사람으로 돌아오는데, 이들은 주인에 의해서 괴물의 형상을 하고 있던 사람들이다. 그냥 그 자리에서 쉬게 놔두고 계속 진행을 하자.

드디어 사랑하는 공주와 재회한다. 공주는 마녀의 몰골을 하고 있다가 플레이어의 공격끝에 다시 사람으로 돌아온다. 마지막이라 어려울 것 같던 이곳도 별 어려움없이 진행해 나갈 수 있다. 하지만 마지막 이름없는 주인은 무척 강하다. 아무튼 그를 처치하고 나면 멀리반이 나타나서 다른 곳의 상황도 잘 해결되었음을 알려주고 공주도 주인공이 있는 곳으로 이동시켜준다.

주리의 플레이어가 악한 마법사들의 음모에서 세계를 구해낸 것이다. 가족의 명예도 완전히 회복되고 아름다운 공주와 결혼을 하게 되는 것으로 이 모험은 막을 내린다.

마지막 승부

As your adventure draws to a close, a new adventure begins. As Prince and husband, your destiny lies before you. A destiny that will forever change the world of Al-Qadim.

드디어 공주와 결혼!

요괴군단

기종	IBM-PC	제작사	S.S.I	용량	3.5인치 7장	장르	대전형아케이드
가격	미정	발매원	동서게임채널	발매일	94/10월초 예정	난이도	중

- **문의처** : 동서게임채널(02-774-0261)
- **IBM PC 386이상기종**
- **메모리** : 4메가 이상
- **운영체제** : MS-DOS 5.0이상
- **그래픽카드** :VGA 256칼라
- **필수사항** : 하드디스크 35메가
- **사운드 카드** : PC-스피커, 애드립, 사운드 블라스터 호환 카드, 미디
- **입력도구**: 마우스, 조이스틱 지원

〔요괴군단〕은 롤플레잉 게임과 시뮬레이션 게임으로 유명한 S.S.I(Stratgic Simulation Inc.)사의 94년 최신 게임으로 보드 위에서 펼치는 대전형 아케이드 게임이다.

〔배틀 체스〕나 〔아콘〕과 같이 일정 지역으로 이루어진 보드 위에서 제각기 특성을 가지고 있는 캐릭터로 경기를 하는 게임이다. 물론 그 방법이나 구성에 있어 조금씩 차이는 있지만, 일정 지역안에서 컴퓨터 혹은 상대방과 대전을 벌인다는 점에서 유사점을 찾을 수 있다.

조명을 줄이고 볼륨을 높여라

스토리 소개

타 캐록(Tahr Carog) 왕국의 암울한 시간이 천천히 흘러가고 있을 때, 또 다른 순환의 역사가 시작되고 있었다. 그 순환의 역사는 불멸에 대한 동작이었으며 오직 한명뿐인 영원히 죽지않는 자만이 감지할 수 있었다. 하지만 그는 끝없이 되풀이되는 왕국의 흥망성쇠와 불멸의 힘의 이동에 너무나 식상하여 계속 기록하는 것마저도 귀찮게 여기게 되었다. 그렇게 수없이 진행되어 왔던 왕국의 몰락과 신왕조의 등장, 힘의 이동은 균형있게 이루어져 갔다.

그러나, 이제 그 균형이 깨어지고 있다. 난폭하고 무자비한 폭군이며, 뛰어난 기술을 지닌 새로운 황제가 타 캐록의 불쎈의 쌍둥이 구(Orb) 중 하나를 손에 넣은 것이다. 두개의 쌍둥이 구를 합치게 되면 엄청난 궁극의 힘을 소유할 수 있기 때문에 왕국의 오랜 역사는 두개의 쌍둥이 구를 손에 넣으려는 야심많은 사람들에 의해 끊임없는 혼란

이 되풀이되고 있었다.

쌍둥이 구에 의한 균형은 깨져버렸지만 아직 패배한 것은 아니다.

야망을 가진 자들이여! 나머지 한개의 뚜를 찾아 궁극의 무한한 힘을 얻도록 하자.

게임의 특징

다른 보드 게임과는 달리 요괴군단은 캐릭터 선택과 게임의 진행에 있어서 롤플레잉적 성격을 띠고 있다. 먼저 쌍둥이 구 중 나머지 한개를 가지고 있는 알지 못하는 상대와 싸우기 위해 군대를 플레이어 마음대로 구성할 수가 있으며, 게임 도중 마법사(Conjurer)나 환영술사(Illusionist)들은 새로운 인물들을 소환하거나 환영을 만들어 낼 수가 있다.

또한 게임에 등장하는 캐릭터 16명의 독특한 개성과 공격 기술이 플레이어를 한층 더 매료시킨다.

게임의 궁극적인 목표는 앞서 이야기한 바와 같이 두개의 쌍둥이 구 중 플레이어의 상대가 가지고 있는 나머지 한개의 구를 얻는 것이다. 상대의 군대를 모두 무찌르기도 전에 구를 가지고 있는 인물을 이기게 되면 끊임없이 지속되어 온 타 캐록의 오랜 혼란이 어느 누군가의 승리로 끝을 맺는다.

따라서 각 인물과 상대, 구를 가지고 있는 인물에 대한 방어와 공격의 수많은 전략과 전술을 구상해야 한다. 16명의 캐릭터는 절대 승자없이 서로간에 천적이 존재하기 때문에 전술의 중요성을 간과해서는 절대로 승리자가 될 수 없다.

특히 그래픽적인 면과 사운드 면에서는 타의 추종을 불허하며, 전화선을 통한 모뎀과 널모뎀을 이용, 통신 대전을 할 수도 있다.

게임 속으로

단순히 어떤 게임인가를 알기 위해서는 Quick Start 메뉴를 사용한다. 어느 정도 게임에 익숙해지면 자신만의 군대를 만들고 전략을 구상하여 궁극의 무한한 힘을 손에 넣도록 하자. 먼저 설정화면에서 컴퓨터와 대전을 할 것인지, 2인용을 할 것인지 선택한다. 컴퓨터와 대전시 게임의 난이도는 5가지가 있다. Hopeless, Weak, Normal, Difficult, Merciless가 있는데 Hopeless가 가장 쉽고 Merciless가 가장 어렵다.

전투 장소도 선택할 수 있다. 처음부터 너무 넓은 지역에서 시작하면 쉽게 지루해지기 때문에 처음에는 가장 작은 지역부터 차례대로 진행하는 것이 좋다. 군대를 편성하기 위한 자금도 조정할 수 있지만, 상대도 내가 조정하는 대로 변하게 된다는 것을 잊지 않도록 한다.

책정된 자금으로 인물들을 모은 다음, 각 인물에게 반지(Ring)를 착용시키는 것이 좋다. 그러나 반지도 돈을 주고 사야하기 때문에 쓸데없이 많은 인물들을 고용하지 않도록 하자.

각 인물의 특성에 맞게 반지를 사서 착용시키고 함정(Trap)을 구입하여 승리를 위한 첫걸음을 내딛자.

각 캐릭터 특성을 파악하면 한결 부드럽다!!

전사(Berserker)

공격	A 버튼	Overhead Swing
	B 버튼	Side Swings
	A+B 버튼	Killng Blow

특성 및 전법

전사는 자신만의 고유한 필살기는 없지만, 오크와 함께 가장 싼 캐릭터이다. 하지만 전사의 치명타 공격은 매우 큰 상처를 줄 수 있으며 12명의 전사들의 인해전술 공격은 어떠한 적이라도 쓰러뜨릴 수 있다.

적들을 발견하기 위한 첨병이나 마법사와 환영술사들과 같이 접근전에 불리한 인물들을 보호하기 위한 값싼 캐릭터이다.

마법사(Conjurer)

공격	A 버튼	Phantom Attack
	B 버튼	Troll Attack
	A+B 버튼	Demon Attack

특성 및 전법

마법사는 마법으로 유령(Phantom), 거인(Troll), 물의 정령(Water Eleme-

ntal), 불의 정령(Fire Elemental), 흡혈귀(Vampire), 망령(Wraith), 악마(Dem on) 등의 인물들을 소환할 수 있으며 그 댓가로 자신의 생명수치를 소모한다. 더욱 강한 캐릭터를 소환할수록 소모되는 생명수치를 높아진다.

마법사는 실전 전투기술이 낮기 때문에 직접 전투를 하는 것보다는 다른 캐릭터들을 소환해서 마법사 대신 싸우게 하는 것이 좋다. 그리고 마법사 주위에는 항상 수도사(Templar)를 배치해서 수시로 생명수치를 올려주면서 소환 마법을 쓰면 아주 좋은 콤비를 이룬다.

소환된 캐릭터는 차례가 지날 때마다 처음 생명수치의 10%를 잃게 되며, 본래의 특성이나 기술은 똑같이 가지고 있다. 마법사의 주위방향에 여러명의 보디가드를 두는 것이 안전하며 생명의 반지나 활력의 반지를 착용하면 좋은 효과를 거둘 수 있다. 마법사 없이 전투를 할 경우에는 이길 확률이 거의 없다.

악마(Demon)

공격		
	A 버튼	Left or Light Swing
	B 버튼	Breath Weapon
	A+B 버튼	없음

◀◀◀특성 및 전법▶▶▶

악마는 가장 강력한 전사로서 굉장한 힘을 발휘한다. 따라서 악마에게는 힘의 반지가 별 소용이 없다. 화염 공격인 Breath 공격을 적절하게 사용하면 거의 대부분의 인물들을 초반에 무찌를 수 있다.

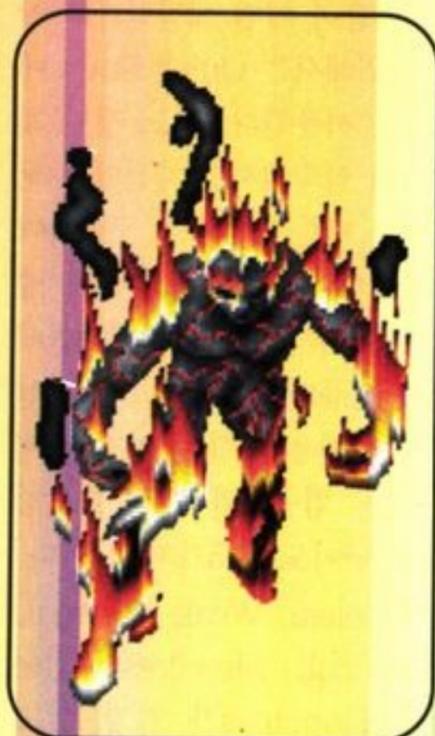
전투 화면 뿐만 아니라 이동 화면이나 전략 화면에서 필살기인 Scream of Terror을 사용하면 주위 여섯칸 내의 모든 적들에게 막대한 피해를 입힐 수 있다. 악마는 흡혈귀(Vampire) 사냥꾼으로 제격이며 민첩성의 반지는 악마의 위력을 더욱 증가시킨다. 하지만 불의 정령에게는 매우 약하므로 주의하도록 하자.

악마(Demon)

공격		
	A 버튼	Fire Ball
	B 버튼	Mini Nova
	A+B 버튼	없음

◀◀◀특성 및 전법▶▶▶

불의 정령은 장거리 미사일 무기 Fire Ball과 근접전에서 적에게 강력한 힘을 발휘하는 Mini Nova라는 두가지 공격력을 갖춘 뛰어난 전사이다. 적진 깊숙히 침투하여 마법사나 환영술사 등과 같이 후방에 포진해 있는 비교적 약한 인물들을 상대하다가 체력이 거의 다 소모될 때쯤 적들이 많은 곳으로 이동하여 마지막 필살기인 Super Nova를 사용하면, 자폭과 동시에 주위의 모든 적들에게 타격을 입힐 수 있다. 또한 물이나 계곡을 날아다닐 수 있다.그러나 Super Nova는 같은 계열의 불의 정령에게는 피해를 입힐 수 없다.

전술은 환영술사가 불러내는 가짜 불의 정령과 진짜 불의 정령을 섞어놓아서 적들을 혼란시키는 것이 효과적이며 체력이 다해서 Super Nova를 쓸 때는 적의 핵심인 마법사, 환영술사, 수도사, 마술사들이 모여있는 곳이 가장 좋은 장소이다. 때때로 불의 정령이 홀로 적진 깊숙히 들어가 Super Nova로 적의 구소유자를 단번에 죽임으로써 단숨에 전세를 역전시키는 경우도 있다.

환영술사(Illusionist)

공격	A 버튼	Psychic Blast
	B 버튼	Teleport
	A+B 버튼	없음

그리고 환영들은 진짜 캐릭터들이 가진 특성들을 가지고 있지 않으며 체력도 1뿐이라서 전투에서 한번만 가격당해도 그냥 없어지고 만다. 마법사(Conjurer)가 소환하는 인물과는 달리 보이기만 하는환영일 뿐이다.

환영술사는 체력 소모가 많으므로 수도사나 캐릭터를 소환하는 마법사와 함께 팀을 이루면 환상적인 조화를 이룰 수 있다. 마법사가 소환하는 진짜 캐릭터와 환영술사가 만들어낸 가짜 캐릭터 사이에서 적들은 혼란을 면치 못할 것이다.

◀◀◀특성 및 전법▶▶▶

환영술사는 좀비를 제외한 모든 캐릭터의 환영을 만들어 낼 수 있다. 물론 강한 캐릭터의 환영을 만들수록 더 많은 생명수치를 소모하지만 진짜와 같이 섞여있는 가짜 환영들은 적들을 혼란시킬 뿐만 아니라 군대의 숫자가 커보임으로써 적들을 위협, 적의 진로 계획에 차질을 주어 쉽게 상대 진영을 공격할 수도 있다. 환영술사에게 가장 무서운 적은 바로 예언자(Seer)이다. 환영들을 귀신같이 찾아내므로 적 예언자를 보는 즉시 없애도록 해야 할 것이다. 환영술사는 매 차례마다 환영을 만들어낼 때 소모했던 체력의 10%를 환영을 유지하기 위해서 소모하게 된다.

오크(Orc)

공격	A 버튼	Head Butt
	B 버튼	Side Swing
	A+B 버튼	없음

◀◀◀특성 및 전법▶▶▶

오크는 매우 거칠고 강하다. 전사보다는 민첩성이 떨어져 조작하기 어렵지만 엄청난 파워로 그 약점을 보완한다. 오크의 돌진 공격(Charge)은 많은 스테미너를 소모하지만 스테미너를 회복하기 위해 어느 정도 거리를 유지하다가 순회하는 적에게 갑자기 커다란 피해를 입힐 수 있는 유용한 필살기이다. 따라서 강력한 공격으로 많은 스테미너를 소모하는 적에게 일격 필살을 할 수 있는 기회가 생기면 얼른 공격하도록 하자. 민첩성의 반지를 사용하면 어떤 인물 못지않은 강력한 인물이 된다. 오크는 혼자 있는 것보다는 소규모 그룹을 이루는 것이 강한 적을 이기기 위한 필승 전술이다.

유령(Phantom)

공격	A 버튼	Jabs
	B 버튼	Swipes
	A+B 버튼	Double Swipes

◀◀◀특성 및 전법▶▶▶

유령은 적들에게는 보이지 않는다. 이것은 전략 화면이나 전투 화면 모두 마찬가지로 유령이 먼저 공격하기 전까지는 위치를 알지 못한다. 단, 예자만은 유령을 알아볼 수 있으므로 적의 예언자들은 보이는대로 처치해애 한다. 유령은 속도가 느리므로 민첩성의 반지를 착용하면 효과적이며, 힘의 반지까지 착용한다면 가히 위협적인 존재가 될 것이다.

예언자(Seer)

공격	A 버튼	Left or Right Swing
	B 버튼	Befuddle
	A+B 버튼	없음

◀◀◀특성 및 전법▶▶▶

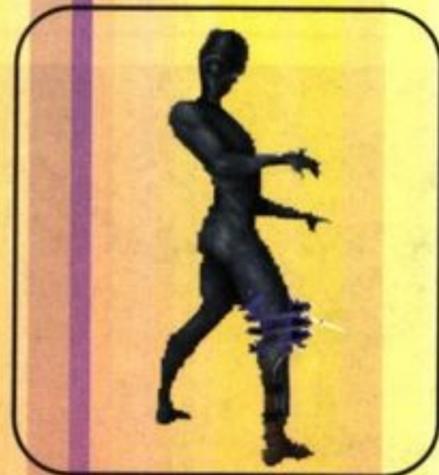
예언자는 함정과 보이지 않는 캐릭터를 감지할 수 있으며 환영술사가 만든 환영들을 찾아내서 전략 화면에서 그냥 없앨 수 있는 특별한 능력을 가지고 있다. 비록 전투에서는 약하지만 히트 앤 런 전법을 잘 구사한다면 효과를 볼 수 있다. 예언자의 혼란 공격은 잠시동안 적의 눈을 멀게 하고 방향감각을 상실케하여 무용지물을 만들어 버린다. 이 상태에서 몇대 때리고 멀리 도망가서 잠시 스테미너를 회복한 다음 다시 공격하는 방법으로 적들을 상대한다. 특히 두명 정도의 보디가드와 민첩성의 반지는 필수적이다.

변형체(Shape Shifter)

공격	A 버튼	변신체의 공격에 따름
	B 버튼	변신체의 공격에 따름
	A+B 버튼	변신체의 공격에 따름

◀◀◀특성 및 전법▶▶▶

변형체는 어떤 캐릭터로든지 변신이 가능하며 원래 캐릭터와 똑같은 전투 기술을 소유하지만 그들의 특수한 능력만은 갖지 못한다. 다만 유령으로 변신을 했을 때만큼은 전략 화면에서도 유령의 특성인 투명체로 변할 수 있다.

변형체의 가장 좋은 전법은 약한 캐릭터로 변해서 적이 얕잡아보고 싸움을 걸어올 때, 곧바로 강력한 캐릭터로 변신해서 적을 물리치는 것이다. 민첩성의 반지와 활력, 생명의 반지가 변형체에게 좋은 동반자이다.

수도사(Templar)

공격	A 버튼	Left or Right Swing
	B 버튼	Destory Life Force
	A+B 버튼	없음

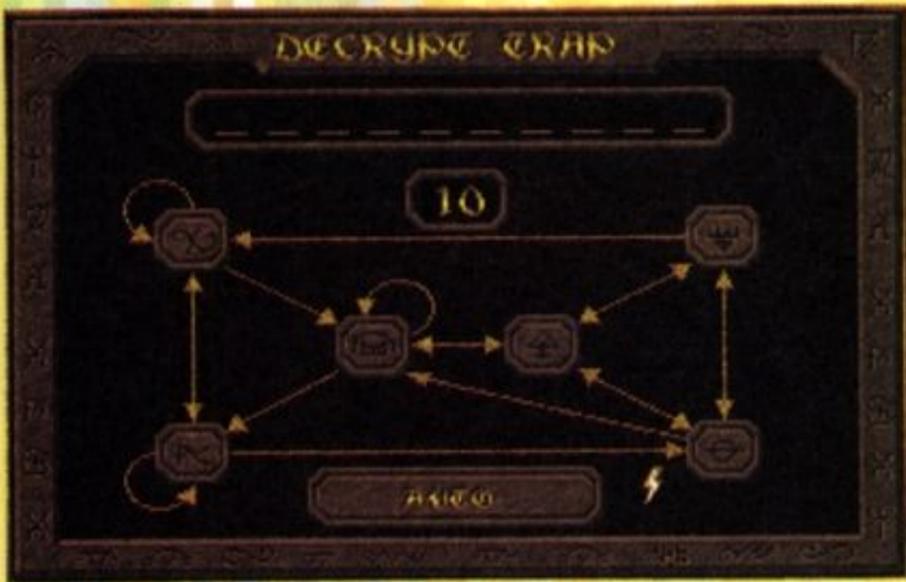
◀◀◀특성 및 전법▶▶▶

수도사는 공격보다는 부상당한 인물들을 치료하는데 쓰는 것이 효과적이다. 특히 많은 체력을 필요로 하는 마법사와 환영술사에게 있어서는 없어서는 안될 인물이다. 그러므로 체력 소모가 심한 마법사나 환영술사, 마술사들과 무리를 이루면 효과적이다. 물론 수도사가 치료를 하는 것도 체력이 소모되므로 활력의 반지나 생명의 반지를 착용하면 모움이 된다. 또한 수도사인만큼 정의의 수호자로서 흡혈귀(Vampire)나 유령(Phantom), 망령(Wraith), 좀비 등과 싸울 때는 보너스 공격력을 얻을 수 있다.

도둑(Thief)

공격	A 버튼	Knife Throw
	B 버튼	Somersault Attact
	A+B 버튼	Back Flip

◀◀◀특성 및 전법▶▶▶

도둑은 적의 함정을 해체할 수 있는 유일한 캐릭터이다. 예언자와 같이 조를 이뤄서 예언자가 발견한 함정을 해체하거나 아군 캐릭터들이 함정을 피해 전진할 수 있도록 정찰병의 역할을 하면 좋다. 함정을 해체하는 방법은 함정 바로 옆에 가서 번개 커서로

특수 능력을 쓰면 함정 해체 퍼즐 화면이 나온다. 함정 해체 화면에서 그림 퍼즐을 10회 이내로 틀리면서 문제를 맞추면 함정을 해체할 수 있다. 윗줄의 빈칸에 들어갈 그림들을 아래 여섯개 중에서 골라 맞추는 식이다. 만일 퍼즐을 풀기 싫거나 자신이 없으면 옆의 자동(Auto) 버튼을 누르면 도둑의 능력에 따라서 열거나 못열거나가 결정된다.

도둑은 전투에서는 약할 것으로 예상하지만 민첩성과 힘의 반지를 착용하면 이야기가 틀려진다. 도둑의 공격은 접근전보다는 약간의 거리를 유지하면서 단검을 하나 던지고 갑자기 점프하면서 치고 들어가는 공격 방식을 취하면 단시간 내에 커다란 효과를 볼 수 있으며 적의 추격에 탈출구가 막히거나 허를 찌르기 위해 적의 머리를 뛰어넘어 적의 뒤에 서는 기술인 Back Filp을 잘 활용하면 최강의 전사도 될 수 있다.

거인(Troll)

공격	버튼	기술
공격	A 버튼	Swipe
	B 버튼	Backhand Swipe
	A+B 버튼	Overhead Smash

◀◀◀특성 및 전법▶▶▶

거인은 돌로 변할 수 있는 특수한 힘을 가지고 있다. 이런 특성을 이용해서 돌로 변해있다가 적 캐릭터가 다가오면 갑자기 기습하는 것이 거인의 가장 좋은 전법이다. 거인은 속도가 느리지만 매우 강력한 공격력을 가지고 있으며 그의 오버헤드 스매쉬는 가히 위협적이다.

민첩성의 반지는 거인에게는 필수품이며 스테미너의 회복 속도가 굉장히 빠르기 때문에 접근전에 유리하다. 따라서 많은 스테미너를 소모하는 인물을 막다른 곳에 몰아넣고 공격한다면 아무리 강한 적이라도 쉽게 이길 수 있다.

또한 인물을 돌로 만드는 함정에 내성이 있다.

흡혈귀(Vampire)

공격	버튼	기술
공격	A 버튼	마비광선
	B 버튼	생명수치 빨아들이기
	A+B 버튼	없음

◀◀◀특성 및 전법▶▶▶

가장 화려하고 강력한 인물인 흡혈귀는 전투에 있어서 마법사와 마찬가지로 매우 중요한 존재이다. 흡혈귀는 마비 광선으로 상대편을 마비시키고 다가가서 생명 수치를 빨아들여 자신의 생명 수치는 올리고 상대편은 결국 죽게 만든다. 그리고 흡혈귀에게 죽은 어둠의 인물이 아닌 일부 캐릭터들은 죽지않고 좀비(Zombie)가 되어서 흡혈귀의 노예로 전락한다. 즉, 적의 인물을 죽이는 것이 아니라 아군으로 만드는 것이기 때문에 오히려 1명을 죽이는 전사보다 유리하다.

흡혈귀는 매 차례마다 전략 화면에 자신이 만들어 놓은 좀비의 숫자만큼 보너스 생명수치를 얻는다. 흡혈귀에게 가장 무서운 적은 악마로 그의 방대한 생명수치와 힘은 흡혈귀에게 치명적이다. 흡혈귀는 활력 수치가 마이너스이기 때문에 수도사들의 치료도 못받을 뿐만 아니라, 매 차례가 지날 때마다 생명수치가 늘기는 커녕 줄어든다. 흡혈귀가 살 수 있는 단 한가지 길은 적의 생명수치를 빼앗고 좀비를 늘려서 보너스 생명수치를 받는 것 뿐이다.

그리고 활력의 반지도 약간의 도움이 된다. 인간 캐릭터들을 잘 이용한다면 흡혈귀도 최강의 전사가 될 수 있다.

물의 정령(Water Elemental)

공격		
	A 버튼	Water Ball
	B 버튼	Tidal Wave Attact
	A+B 버튼	없음

◀◀◀특성 및 전법▶▶▶

물의 정령은 강한 공격력을 가지고 있으며 물에서 활동할 수 있는 유일한 캐릭터이다. 불의 정령과 상극이므로 불의 정령을 조심해야 한다.

특수 기술을 이용한 정찰이나 기습에 유용하며 갑자기 달려들는 육탄 공격인 Tidal Wave Attack은 오크나 도둑의 기술가 마찬가지로 엄청난 위력을 발휘한다.

마술사(Wizard)

공격		
	A 버튼	Ice Ball
	B 버튼	Freeze Ball
	A+B 버튼	없음

◀◀◀특성 및 전법▶▶▶

마술사의 가장 큰 무기는 전략 화면에서 적을 얼려버리는 냉동 마법이다. 한번 얼려진 적은 그 차례에는 아무것도 할 수 없으며 생명수치도 어느 정도 잃게 된다. 그러므로 여러번 냉동 마법을 맞으면 전략 화면에서 그냥 죽을 수도 있으며 마술사 무리쯤 되면 한명쯤 처리하는 건 그리 어려운 일이 아니다. 냉동 마법도 특수 기술이라 생명치를 써야하므로 마술사 역시 수도사와 함께 팀을 이루면 매우 유리하다. 민첩성의 반지와 활력의 반지 등의 보조 아이템을 최대한도인 다섯개까지 채워주면 마술사는 누구보다도 강력하게 될 것이다.

망령(Wraith)

공격		
	A 버튼	Left or Right Grope
	B 버튼	Double Grope
	A+B 버튼	없음

◀◀◀특성 및 전법▶▶▶

생명수치로 비교해 볼 때 가장 약한 인물중의 하나인 망령은 전략 화면 어디로나 이동할 수 있는 특수한 능력이 있다. 그러나 이 공간이동 또한 체력을 소모시키므로 체력이 닿는 곳까지만 이동할 수 있다.

공간이동만 잘 활용하면 망령은 마치 암살자처럼 적의 심장부로 들어가서 적의 주요 캐릭터들 즉, 마법사, 수도사, 환영술사, 마술사 등을 간단히 처리할 수 있다. 그리고 전투시에 적을 공격해서 적의 체력이 줄게 되면 그 체력이 모두 자신의 체력으로 더해지게 되므로 여러모로 유리한 점이 많은 캐릭터이다. 망령은 공간이동을 위해서 체력을 많이 소모하므로 생명의 반지나 활력의 반지가 반드시 필요하다.

반지와 함정을 활용하라!!

각 인물들의 약점을 보완하기 위해 각각의 특성을 지닌 반지(Ring)를 사서 장비시킬 수 있다. 모두 6종류의 반지가 있고 한 캐릭터 당 최대 다섯개까지의 반지를 착용할 수 있다.

반지

민첩성의 반지 (Ring of Speed)

전략 화면에서 캐릭터의 이동 수치를 늘려준다. 재빠른 매의 이미지를 나타내는 파란색으로 이루어져 있다

힘의 반지 (Ring of Power)

전투시에 캐릭터가 적에게 주는 피해를 가중시켜 준다

스테미너의 반지 (Ring of Stamina)

전투시 캐릭터의 스테미너를 높여준다

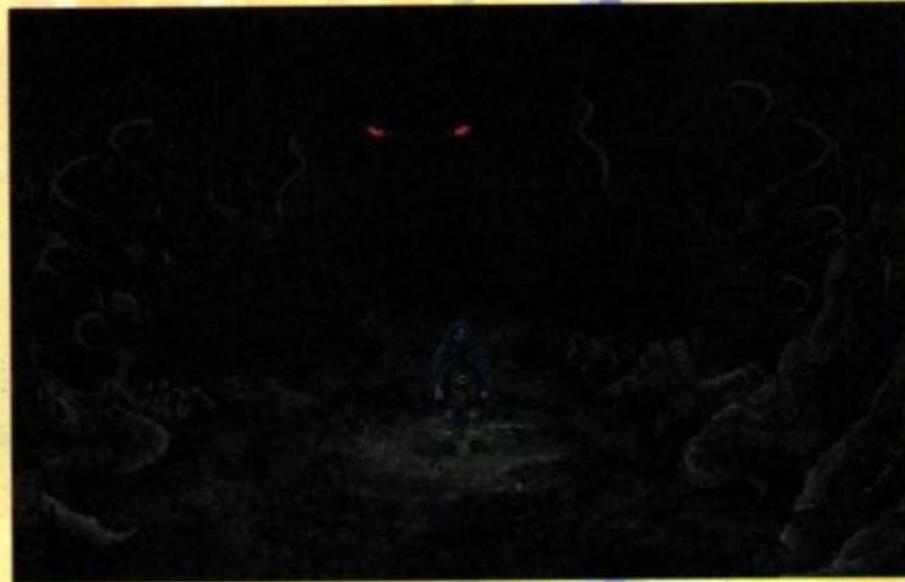
보호의 반지 (Ring of Protection)

전투시 적으로부터 받은 피해를 감소시킨다

활력의 반지 (Ring of Rejuvention)

인물의 활력 수치를 높여준다. 각 차례[Turn]가 끝날 때마다 체력의 양이 많아진다

생명의 반지 (Ring of Life)

캐릭터의 생명력을 높여준다. 마법을 쓰는 캐릭터들이나 약한 캐릭터들에게 좋다.

함정

함정은 모두 7가지가 있는데 Void Trap과 Fire Trap이 가장 강력하며 나머지 함정들은 전략상 필요한 것들이다. 처음에 작은 지형의 전장을 선택다면 많은 함정들을 이용하여 우리편 구 소유자를 보호하고 적들의 진로를 한쪽으로 유도하여 쉽게 적들을 무찌를 수 있다.

함정을 해체하기 위해서는 예언자(Seer)와 도둑(Thief)이 모두 있어야 하는데 도둑이 항상 함정 해체에 성공하는 것은 아니므로 주의하자. 좀 많은 비용이 들더라도 적에게 커다란 피해를 입히는 Void Trap과 Fire Trap은 전략상 좋은 위치에 설치하는 것이 좋다.

함정은 도둑이 해체하기 전에는 사라지지 않기 때문에 엄청난 효과를 얻을 수도 있다. 필자의 경우, 구를 가지고 있는 인물 주위에 각기 4방향으로 보디가드를 만들어 놓고 그 사이의 공간에는 함정을 건설하여 아무리 강한 인물이라도 접근할 수 없도록 했다. 함정을 잘 사용할 줄 아는 사람은 쉽게 전투에서 이길 수 있으며 마찬가지로 적들의 함정에 대해서도 주의가 필요하다.

전장에서의 전투 요령

허용되는 자금내에서 필요한만큼의 인물과 반지와 함정들을 구입하면 플레이어가 선택한 전장으로 이동된다. 각 전장의 지형을 고려하여 전략을 세운 다음, 각 인물들의 위치를 선택하도록 하자. 각 인물의 특성에 따라 소규모의 그룹을 이루면 더 좋은 인물과 그렇지못한 인물을 생각하여 이동수치가 큰 인물을 앞에 세우도록 하자. 이동수치가 낮은 인물은 때때로 이동수치가 높은 인물의 길을 막아버리기 때문에 되도록이면 떨어져서 배치하는 것이 좋다. 모든 인물과 아이템들을 정비한 후에는 구를 가지고 있는 인물을 선택한다. 누가 먼저 구를 가진 인물을 무찌르느냐가 게임의 목표이기 때문에 구를 가지고 있을만한 인물을 신중하게 선택해야 한다. 구를 가진 인물은 6개의 반지를 모두 끼고 있는 것과 동일한 엄청난 힘을 지니고 있어서 반지를 낄 수 없다. 일반적인 전술이라면 후방에 위치한 마법사에게 주는 것이 구의 영향으로 보다 많은 마법을 쓸 수 있어 좋으며 상대의 허를 찌르기 위해 구의 엄청난 위력을 가진 강력한 전사를 적진 깊숙히 들어가게 하는 것도 좋은 방편이다.

전략 가이드

각 인물들의 특성을 모두 숙지하여 특성에 맞는 전략을 세워야 한다. 그리고 함정과 반지의 효과를 최대한 활용하도록 하자. 함정이나 반지는 개성없는 약한 인물보다 훨씬 유용할 뿐더러 약한 인물을 강력하게 만들 수 있다.

서두르지 마라. 많은 용량과 애니메이션이 담고 있어 386에서는 조금 느리게 진행된다. 이런 경우, 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 애니메이션을 줄이면 속도가 빨라진다. 성급하게 공격하기보다는 한발 늦게 공격한다는 마음으로 진행하자.

IBM-PC 집중공략

신비의 잉카제국 II

WIRACOCHA

기종	IBM-PC	제작사	칵텔비전	용량	CD 1장	장르	롤플레잉
가격	45,000원	발매원	동서게임채널	발매일	94/ 9월말예정	난이도	중

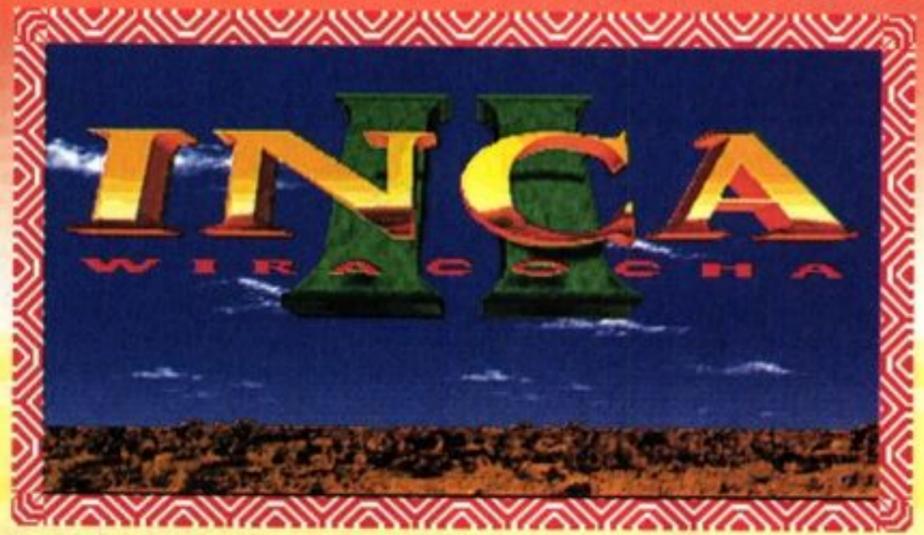
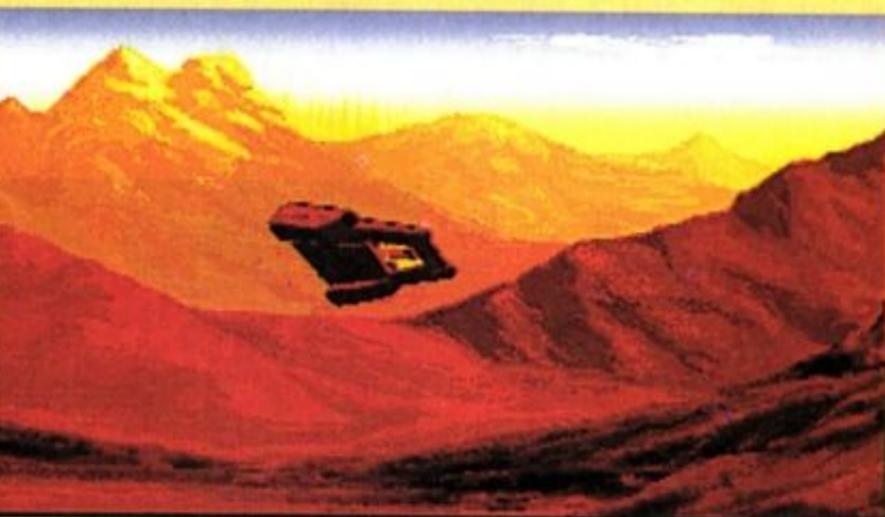
- **문의처** : 동서게임채널(02-774-0261)
- **플로피 디스크 버전은 39,000원**
- **IBM PC 100% 호환기종**
- **메모리**: 2MB 이상
- **그래픽 카드**: VGA
- **사운드 카드**: 사운드 블라스터, 프로 오디오
- **입력도구**: 마우스 지원

스페인의 구식총 앞에 무릎을 꿇었던 잉카문명이 부활한다!

엘도라도는 시공을 넘나들며 감춰진 세개의 힘을 다시 합쳐 잉카의 지도자가 되었다. 그는 제국의 4개 구역들을 지배하며 많은 존경을 받고 있었다. 이 4개 구역들의 힘은 전 우주에 걸쳐서 존재하였으나, 아기레에 의해 지배되는 [옛 구역]만이 잉카의 연합에 들어오기를 거부하고 있었다.

그런데 최근, 지구 궤도에 위협적인 위성이 나타나면서 여러가지 문제들이 야기된다. 행성간의 연락이 두절되고 수유스 지역에는 거대한 자연 재해잇달았다. 이로 인해 현자들의 회의가 소집되고, 이 회의에서 엘도라도는 매우 신중한 태도를 보였다. 그러나 그의 젊은 아들 아타우알파는 아버지의 이러한 태도에 불만을 품는데...

전편에 이어지는 잉카제국의 두번째 모험은 어드벤처 게임이면서도 시뮬레이션이나 아케이드적인 요소도 맛볼 수 있오록 제작되었다.

게임의 목적은 잉카제국을 위협하는 지구 궤도상의 위성을 파괴하는 것으로, 이를 위해서 플레이어는 다른 행성들을 오가며 다양한 임무들을 수행해야 한다.

게임을 진행하다가 새로운 단계에 도달하면 자동으로 게임이 저장되므로 분석 역시, 각 저장 단계별로 다루기로 하겠다.

우리의 주인공 아타우알파

잉카제국의 지도자 엘도라도

투미 조종에 대하여

투미 조종석 화면 중앙의 목표물 커서 아래에 나오는 숫자는 투미의 속를 표시한다. 그리고 좌측에 있는 화면은 목표물에 대한 정보로써 왼쪽 위로부터 시계 방향으로 적기의 이름, 적기의 현재 행동 및 속도(A: 공격, M: 이동, R: 후퇴, HI: 고속이동), 적기의 상태, 그리고 적기와의 거리이다.

우측 화면은 투미의 상태를 보여주며, 현재 선택된 무기 및 투미의 피해 상황을 파악할 수 있다.

계기판 조정 모드에서만 커서를 좌우 화면으로 이동 시킬 수 있고, 그곳에 있는 스위치들을 사용할 수 있다.

좌측 화면에 있는 위아래 화살표는 목표물 화면을 줌인, 줌아웃시키는 것이고 [AUTO]라고 적힌 스위치는 자동으로 가장 적절한 배율을 유지시킨다.

우측 화면에 있는 스위치들 중 가장 위쪽에 있는 것은 현재 사용중인 무기 화면과 투미의 피해 상황도 중에서 하나를 선택하는 것이고, 그 아래 화살표들은 무기를 선택하거나 투미의 피해 부분들을 표시하는데 사용된다.

가장 아래에 있는 스위치는 변경된 투미의 상태를 자동으로 나타낸다. 또한 커서를 화면 우측으로 계속 이동시키면 비행 컴퓨터가 있는 것을 볼 수 있다. 이것을 이용하여 조이스틱 감도(1), 선회도(2), 투미의 조종 감도(3), 가속도(4) 등을 조절할 수 있다. 즉, 그래프의 X축 수치가 높을수록 그 정도가 커지는 것이다.

우주 전투 부분에서 사용되는 키

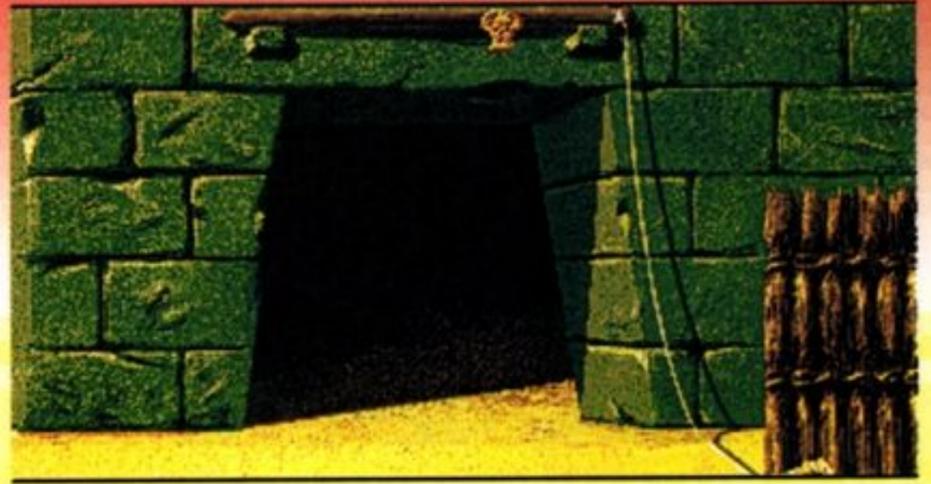
F1	기본 무기 선택
F2	열추적 미사일 선택
F3	원자어뢰 선택
F4	원자분쇄폭탄 선택
F5	GRAPNEL(갈고리) 선택
F6	이전 목표물 선택
F7	다음 목표물 선택
F8	전투지역 지도 화면
F9	에어 브레이크
F10	우주선 조정 모드/계기판 조정 모드 선택
/	속도 증가/감속
스페이스 바	전방에 있는 목표물 선택

HUARACHICO (후아라치코)

이곳은 아타우알파의 능력을 시험하는 부분이다. 좌측문으로 들어가면 지성을 시험하게 되고, 우측으로 들어가면 전투능력을 시험받게 된다. 둘 중의 하나만 마치면 다음으로 넘어갈 수 있다. 좌측으로 들어가면 두개의 청동상이 있고 왼쪽으로 경비병이 있다. 우선 경비병의 머리에 달려 있는 깃털을 가진 다음, 좌측에 있는 청동상에 클릭하면 웃는 얼굴로 바뀐다. 그 다음, 바닥에 있는 파이프를 청동상 위에 끼우면 청동상에 물이 흘러들어가고 철문이 한겹 열리게 된다. 남은 청동상에도 같은 방법으로 물을 채워 넣으면 나갈 수 있다.

우측문으로 들어갔을 때는 우주 공간에서 석상들을 차례대로 파괴해야 한다. 아무 석상이나 닥치는대로 파괴하는 것이 아니라, 목표물로 지정된 것만을 하나씩 파괴해야 하므로 마구잡이식의 사격은 금물이다. 잘못하면 뒤에 있는 것까지 파괴될 수도 있으니까...

STOLENTUMI (잃어버린 투미)

아타우알파가 아버지의 말을 듣지 않고, 출격하기 위해 투미를 훔치는 부분이다. 널려있는 코카잎과 막대기를 가진다. 그 다음, 화면 우측으로 커서를 옮기면 화면이 스크롤면서 문이 하나 보인다. 문의 위쪽에 막대기를 건 후에 경비병이 보이는 곳에서 경비병에게 돌을 던진다. 돌을 던지자마자 앞에 보이는 수풀 뒤로 숨으면 경비병이 어리둥절해 하며 아래로 내려온다. 막대기를 걸어놓았던 곳으로 와서 밧줄을 당기면 경비병을 간단히 쓰러뜨릴 수 있다.

FRONTIER, 그리고 FRONTIER2 (전선에서)

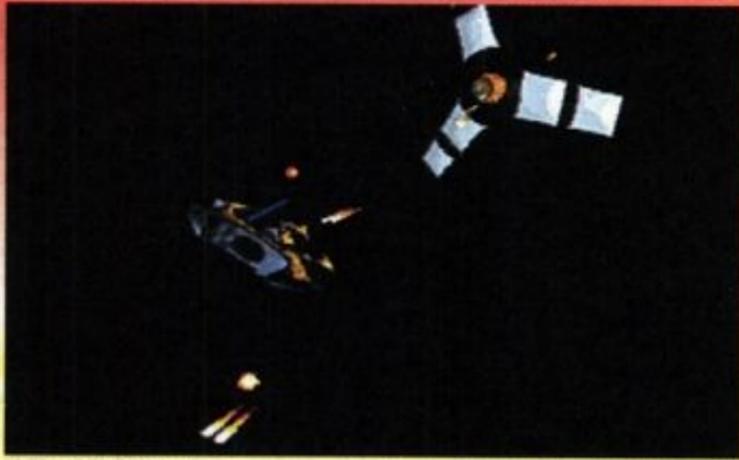
적기와의 전투 부분이다. 속도가 떨어지지 않도록 주의하면서 하나씩 물리치면 된다. 첫전투라서 그런지 그리 어렵지는 않다. 전투를 마치면 아버지와 켈트가 대형 우주선을 타고 출현한다. 그리고 아타우알파를 혼자 남겨둔 채 적들과 싸우러 나간다.

CABIN(우주선)

대형 우주선에 혼자 남겨진 아타우알파는 아버지를 돕고 싶지만 우주선이 작동하지 않는다. 배의 뒤쪽으로 돌아가 보면 화면 우측에 조종 컴퓨터가 보인다.

컴퓨터에 클릭하면 클로즈업되면서 스위치가 여러개 보이고 암호를 입력하라는 메시지가 나온다. 아무 스위치나 누르면 화면에 켈트가 나나타서 보안장치를 해제시키겠다고 한다.

우주선 뒤쪽에 있는 문을 열고 들어간다. 앞에 상자들이 쌓여있는 좌측으로 돌아가 보면 아래쪽에 호스가 있다. 그곳을 클로즈 업하면 호스 뒤에 쇠막대가 보인다. 쇠막대를 이용해서 상자들을 열면 술병이 있다. 술병을 가져다가 호스를 열고 술을 붓는다.

조종실로 돌아와서 키의 우측에 있는 속도조절장치를 당긴 후, 컴퓨터를 보면 포탑들이 작동하는 것을 볼 수 있다. 아래쪽에 있는 버튼중 하나를 누르고 컴퓨터에서 빠져나오면 다음으로 넘어가게 된다.

아타우알파의 최후

되는데, 그녀는 위성에 대한 자세한 정보를 얻으려면 자기의 안테나들이 지구를 위협하고 있는 그 위성을 향해야 한다고 말한다.

TURRETS(포탑)

포탑에서 적기들을 맞아 싸우던 중, 적기에 의해 우주선이 파괴되고 아타우알파는 죽음을 맞이한다. 이제부터는 아버지인 엘도라도를 주인공으로 게임을 진행해야 한다.

SOS KELT(구조신호)

켈트의 구조 신호를 받고 나면, 전방에 그의 우주선이 보인다. 다른 무기는 사용하지 말고, F5를 누르거나 우측 마우스 버튼을 계속 눌러서 갈고리를 선택한다. 한번만 맞추면 자동으로 켈트의 우주선과 도킹한다.

CRASH(불시착)

투미가 파괴되어 불시착한다. 우선 착륙 지점을 계산해야 한다. 아래의 화면 사진을 참고해서 지시하는대로 목표 지점들을 지도상에 표시해 주면 된다.

ANTENNA(위성)

〔유나〕라는 사람을 만나게 되는데, 그녀는 위성에 대한 자세한 정보를 얻으려면 자기의 안테나들이 지구를 위협하고 있는 그 위성을 향해야 한다고 말한다.

화면에 보이는 여섯개의 보턴들을 이용, 위성이 우측 화면의 중앙에 오도록 한다.

위에 있는 두개의 보턴은 위성의 위치를 상하로 조정하고, 왼쪽에 있는 두개의 버튼은 위성의 위치를 남서쪽 또는, 북동쪽으로 이동시킨다.

나머지 두개의 버튼은 위성의 위치를 북서쪽 또는, 남동쪽으로 이동시킨다.

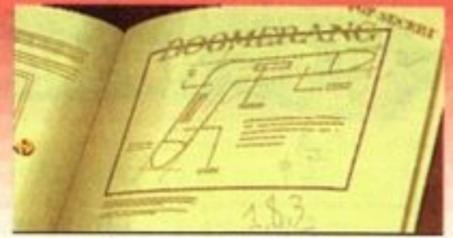
LOCOMOTIVE (기관차)

추락한 투미를 유나의 집으로 가져오기 위해 기차를 이용한다. 우선, 기차 안에 있는 기름통을 가지고 나와서 기둥에 달려있는 도르레에 기름칠을 한 후에 우측 바닥에 있는 쇠막대로 도르레를 돌린다. 다시 기차 안으로 들어와서 INLET(주입구)에 묶여있는 가죽끈을 푼 다음, 주입구를 회전시켜 기름이 보일러 안으로 들어갈 수 있도록 한다. 스타트 버튼을 누른 다음, 오른쪽에 있는 레버를 고정시키고 있는 핀을 쇠막대로 빼낸 후 레버를 당기면 기차가 움직이기 시작한다.

IN LOCO (기관차 안에서)

기차를 타고가다 보면 적기들이 출현한다. 적기를 모두 파괴할 필요는 없고 위쪽에 보이는 시간만큼만 버티면 된다. 마우스를 이용하여 적기를 조준할 때, 화면 위쪽에 있는 4부분은 적기의 출현방향을 지시한다. 즉, 앞쪽에서 적기가 나타나면 윗부분이 반짝거리고, 왼쪽에서 나타나면 좌측 부분이 반짝거린다. 반짝거리는 부분에 클릭하면 그 쪽 포탑으로 이동한다.

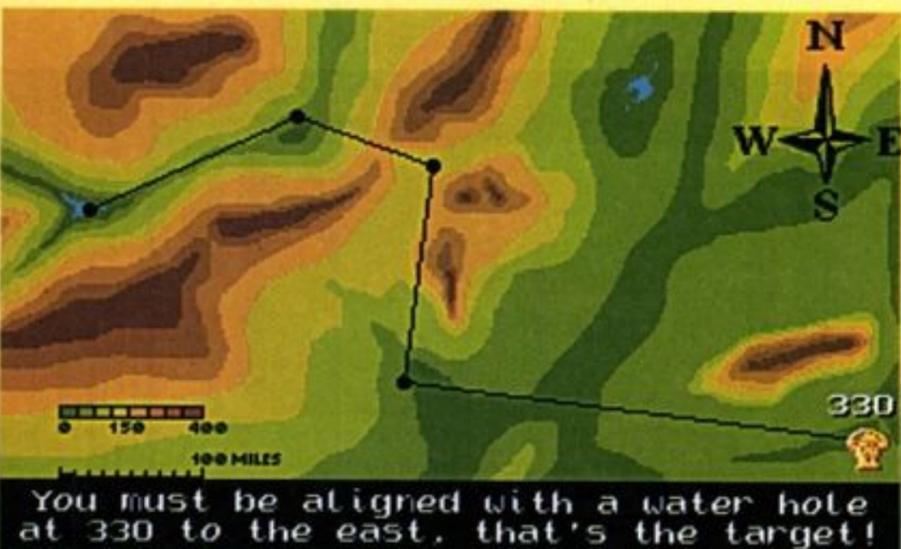
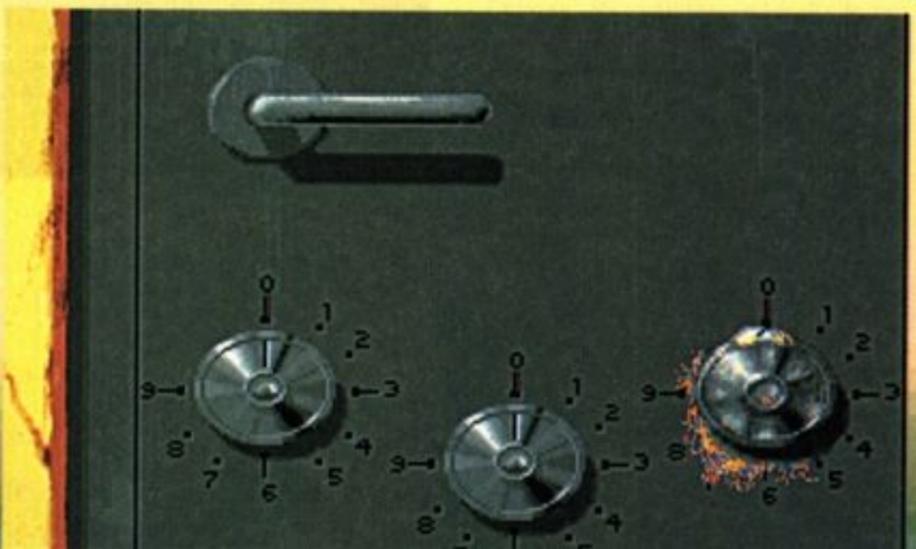
CAVE(상자)

앞에 보이는 서류함은 아직 열리지 않는다. 일단, 화면을 오른쪽으로 스크롤시켜서 무엇이 있나 살펴보자. 오른쪽 끝에 있는 상자를 살펴보면

나무망치와 면도칼, 수은이 들어있는 병, 헝클어진 줄, 그리고 열쇠를 얻을 수 있다.

서류함이 있는 쪽으로 돌아와서 면도칼로 밧줄을 끊은 다음, 서류함을 클로즈 업시킨다. 열쇠를 사용하려는데 너무 녹이 슬어서 안된다고 한다. 열쇠를 오른쪽에 있는 모래더미에 문지르면 깨끗하게 된다. 서류함을 열고 안에 있는 파일을 보면 아래쪽에 1, 8, 3이라고 적혀져 있다.

상자가 있던 곳으로 가서 벽에 있는 금고를 보면 다이얼들이 모두 녹슬어 있는데 수은이 들어있는 병을 다이얼들에 사용하면 깨끗해진다. 다이얼들을 1, 8, 3에 맞추고 레버를 당기면 금고가 열린다.

LEAVE YUNA (유나가 떠나다)

유나는 투미가 모두 고쳐졌으며, 켈트도 동굴에서 얻은 설계도를 바탕으로 새로운 우주선을 하나 만들었다고 한다. 켈트에게는 지구로 돌아가서 더 많은 우주선들을 만들도록 지시하고, 자신은 유나가 준 수정에 들어있는 정보를 컴퓨터에 입력시킨다. 스위치를 켜면 아래쪽에 약간

패인 곳이 생기는데, 그곳에 수정을 넣으면 화면에 두개의 별이 나타난다. 지구 궤도에 있는 위성을 파괴하려면 이들 별로 가서 엘도라도가 가지고 있는 힘의 수정들을 장치해야만 한다. 우선 〔A〕라고 표시된 별에 먼저 가보기로 한다.

DE ALMAGRO, PURSUIT (알마그로의 추격)

아기레의 부하인 알마그로가 엘도라도의 길을 방해한다. 이들을 물리치고나면 그 잔당들을 모두 처치하고 갈 것인가 아니면, 그냥 가던 길을 계속 갈 것인가를 물어본다. 아무쪽이나 선택해도 상관은 없다. 전투를 선택하면 적들이 나타나는데, 원자분쇄 폭탄(F5키)를 잘 이용하도록 하자. 이 폭탄의 파괴력은 블랙홀과도 맞먹을 정도다. 폭탄이 터지면 그 폭파 반경에 있던 것들은 모두 파괴되므로 적들이 너무 근접하기 전에 몰려있는 방향으로 폭탄을 발사한다.

IBIS(새둥지)

이 별에 도착하면 모래사장이 보인다. 화면 오른쪽에 있는 나무 줄기들을 살펴보면 모래 바닥이 보이고 그 위에 야자나무 줄기가 있다. 야자나무 줄기를 이용해서 발자국 위의 모래들을 치우면 발자국이 숲속으로 이어진 것을 알 수 있다.

숲으로 들어가면 좌측에 새 둥지가 있다. 화면 아래쪽에 있는 굴을 하나 집어서 편평한 돌 위에 올려 놓는다. 굴을 나무망치로 때리면 굴이 깨지면서 마법 진주를 얻을 수 있다. 다시 굴을 하나 더 집어서 화면에 나타나는 원숭이에게 던지면 원숭이가 소리를 지르고, 이에 놀란 새가 둥지에서 날아가 버린다. 새 둥지를 보면 푸른색의 알이 있다. 그 알에 진주를 대면 이상한 유령같은 것이 나타나는데... 신경쓰지 않아도 된다.

CROCODILE(악어)

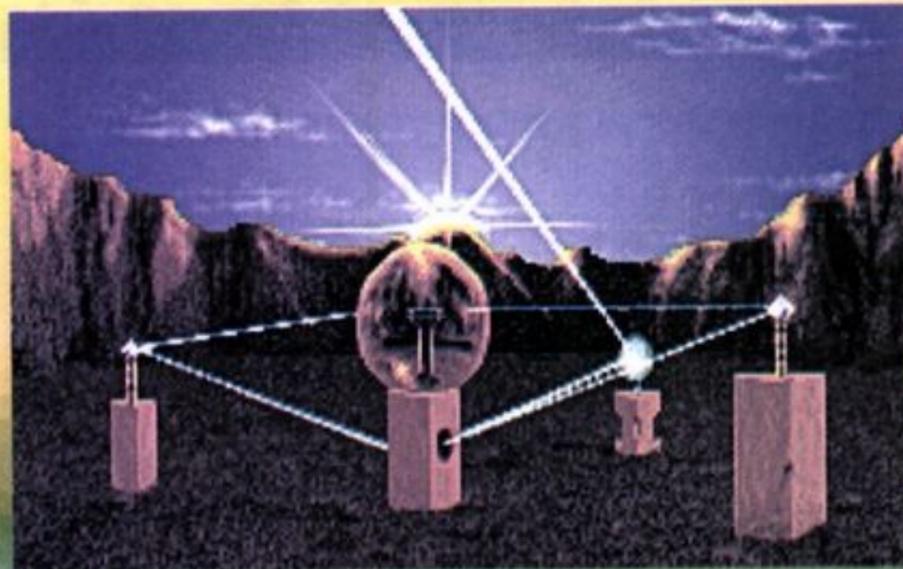
악어의 양쪽 눈에 진주와 알껍질을 끼우면 원주민이 화산으로 안내해준다.

CRATER(분화구)

오른쪽으로 가서 바닥에 있는 두개의 지팡이를 모두 가지면 벽이 열린다.

열린 곳을 보면 열매가 하나 있고, 이 열매를 나무망치로 때리면 둘로 나뉜다.

열매 조각을 모두 챙긴 후 처음 화면으로 돌아온다. 바닥에 있는 세개의 기둥 중, 다르게 생긴 기둥 위에 열매 반쪽을 올려두고 다른 두개의 기둥 위에는 지팡이를 올려놓는다.

왼쪽으로 가면 동굴 입구같은 곳이 있다. 그 위에 움푹 파인 곳이 있는데 그 곳에 나머지 열매 반쪽을 끼우면 보호막이 깨지면서 첫번째 힘의 수정을 장치할 수 있게 된다.

KELT CALLS, ANNOBON (캘트의 구조요청)

우주로 나와서 2기의 적 우주선을 파괴하면 캘트가 도움을 요청해 온다. 이에 꼭 응할 필요는 없다. 위의 〔DE ALMAGRO〕 부분과 비슷한 곳이다.

FORT(성벽)

두번째 별로 가보면 만나야 할 사람이 성안에 갇혀있다는 말을 듣게 된다. 성으로 가는 길은 절벽 밖에 없다. 절벽으로 가면 앞에 큰 바위가 있고 바위 밑에는 작은 돌들이 괴여 있다. 절벽 중간에 나무뿌리가 나와 있는데 그곳에 가지고 있는 줄(밧줄이 아님)을 던진다. 줄이 걸쳐지면 줄 끝에 밧줄을 연결한 다음, 바위에 쇠고챙이를 박는다. 쇠꼬챙이를 박은 후에 나무망치로 단단히 고정시키고 그곳에 밧줄을 묶는다. 준비가 끝나면 작은 돌들을 치운 다음, 바위를 밀어서 위로 올라간다.

PRAYERS(기도)

라마를 만나기 위해서는 앞에 보이는 열개의 두루마리들 중 세개를 선택 해야 한다. 두루마리에 클릭하면 어떤 것은 왼쪽으로 회전하고, 어떤 것은 오른쪽으로 회전한다. 그 중 오른쪽으로 회전하는 것들 즉, 왼쪽에서 두번째, 네번째, 그리고 일곱번째에 있는 두루마리를 선택한다. 재대로 두루마리들을 선택하면 앞에 소라 고동이 나타나고, 그것을 가지면 다음으로 넘어가게 된다.

CHAIN(체인)

탑의 중간 부분을 보면 작은 오프닝이 있고, 그 안에는 체인이 있다. 체인을 탑에 걸면 번개가 쳐서 탑의 윗부분이 녹아내린다. 녹은 액체는 바닥의 접시로 들어가서 굳어지는데, 쇠막대를 이용해서 그것을 떼어낸다.

AVALANCHE (눈사태)

바닥에 있는 나무들을 세워서 삼각대 모양으로 한 다음, 가죽끈을 묶는다. 가죽끈에 조금 전에 얻은 청동 원판을 매달도록 한다. 나무망치로 공을 울린 후, 소라 고동을 라마에게 주어서 그가 불 수 있도록 하면 고동 소리에 얼음이 깨어지면서 사원으로 가는 길이 열린다.

TEMPLE(사원)

사원에 들어가면 왼쪽 위에 매달려 있는 고드름들을 나무망치로 깨뜨려서 떨어뜨린다. 떨어진 고드름을 햇빛이 내리쬐는 곳에 놓으면 얼음이 녹기 시작한다. 모두 녹아버리

기 전에 오른쪽 바닥에 떨어져 있는 가죽 주머니를 주워서 그 안에 물이 담기도록 한다.

가죽 주머니에 물이 차면 앞에 보이는 커다란 접시 같은 곳에 붓는다. 보호막이 깨지면서 두번째 힘의 수정을 장치할 수 있게 된다.

가죽 주머니에 물을 받아야...

MEETING, ASSAULT (전투돌입)

고난이도의 전투 부분이다. 원자분쇄폭탄을 적절히 사용하다가, 그래도 적의 수가 많으면 약간의 편법을 쓴다. 그 방법은 어느 한방향으로 계속 선회하면서 6 7발씩 연발사격(기본 무기로)을 하는 것이다.

부메랑 전투선들의 등장

ASTEROID(유성)

세번째 별에 무수한 적들이 기다리고 있다는 정보를 들은 엘도라도는 차선책으로 위성에 직접 나머지 힘의 수정을 장치하기로 한다.

앞에 누워있는 사람의 목걸이를 칼로 끊어서 세개의 심볼을 갖는다. 가운데에서 약간 왼쪽으로 해치가 하나 있다. 쇠막대를 이용해서 그것을 열면 세가지 심볼과 같은 모양을 한 빈 공간들이 보인다. 이곳에 각각의 모양에 맞는 심볼들을 끼워 넣는다.

심볼들을 나무망치로 다시

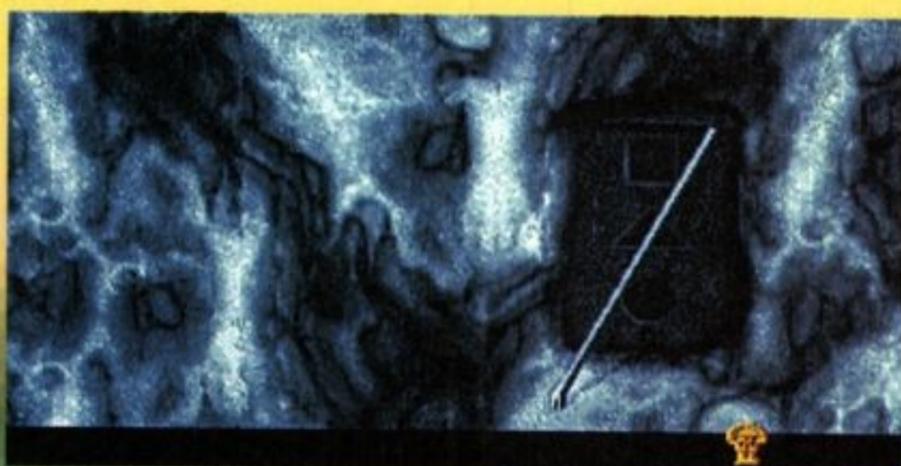
한번씩 두드려 넣으면 앞이 열리면서 6개의 스위치가 보인다. 아직은 스위치들을 누르지 말고, 일단 오른쪽으로 간다. 오른쪽에 보면 작은 오프닝이 있는데 심볼들을 끼워 넣으면 이곳이 열린다.

열린 곳에 쇠막대를 괴어 놓은 다음, 스위치들이 있는 곳으로 와서 모두 누른다. 벽이 닫히면 심볼들이 모두 바닥에 떨어질 때까지 기다렸다가 모두 줍는다.

주운 심볼들을 가지고 쇠막대로 괴어 놓았던 곳으로 가서 쇠막대를 치우고 심볼들을 제자리게 끼워 넣으면 다음으로 넘어간다.

MAZE(미로)

이 미로는 상당히 복잡하니까 진행 방향을 계속 적어나가면서 플레이하자. 이곳에는 3개의 방이 있는데 석상의 방, 거울의 방, 초상화의 방이다.

세 가지 색을 모두 가진 꽃

우선 석상의 방을 찾아서 출구의 좌우에 있는 석상으로부터 다이아몬드를 얻는다. 그 다음에는 거울의 방으로 가서 다이아몬드를 이용, 거울을 자른 후 그 조각을 갖는다. 유리조각을 가졌으면 그림이 있는 방으로 가서 아타우알파의 그림을 유리조각으로 찢는다. 그러면 보물상자를 얻게 되는데 그것을 가지고 석상의 방으로 가서 석상에 보물상자를 대면 다음으로

우주공간으로 사라지는 아기레의 음모

가는 출구가 열리면서 〔빛의 돌〕을 얻는다.

FLOWER(꽃)

게임의 마지막 부분이다. 꽃에 클릭하면 꽃이 열리고 〔빛의 돌〕을 꽃잎에 사용하면 그 꽃의 진짜 색깔이 나타난다. 꽃에는 세가지 색(초록, 빨강, 파랑)이 있는데 그 세가지 색이 모두 섞인 꽃을 만드는 것이 이곳에서 할 일이다.

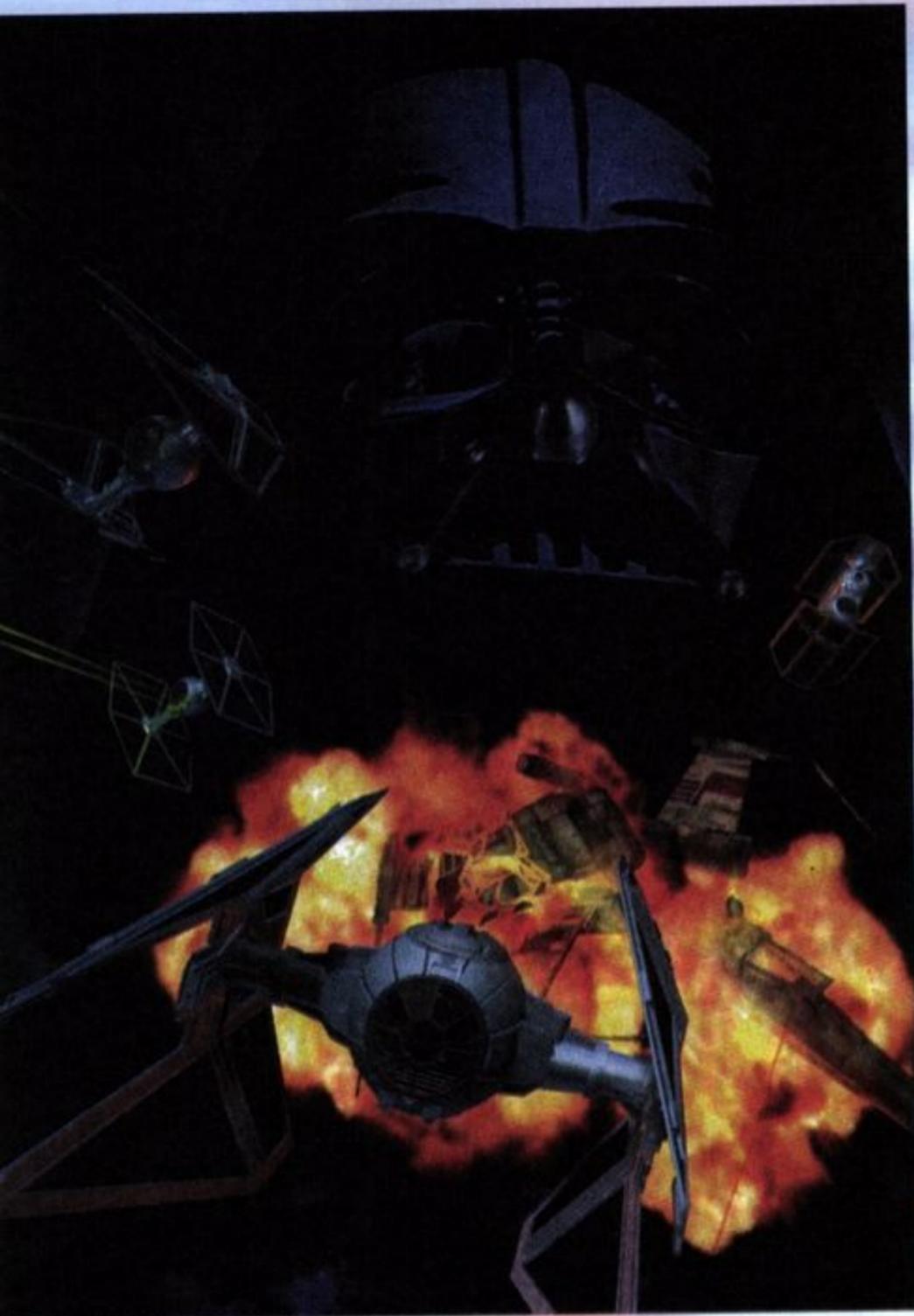
우선 가까이 있는 꽃을 열어서 무슨 색인지 확인한 다음, 그 꽃의 꽃가루를 채취한다. 다른 꽃으로 가서 다른색 꽃임이 확인되면 꽃가루를 가운데 부분에 묻힌다. 그러면 두가지 색이 섞인 꽃이 되고 이 꽃의 꽃가루를 나머지 한 색깔의 꽃과 합하면 드디어 마지막 힘의 수정을 장치할 수 있게 된다.

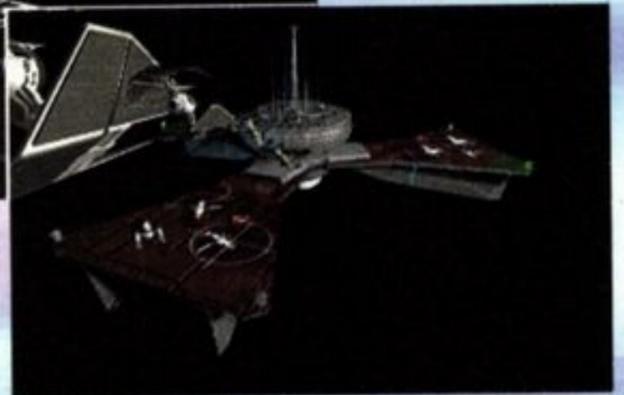
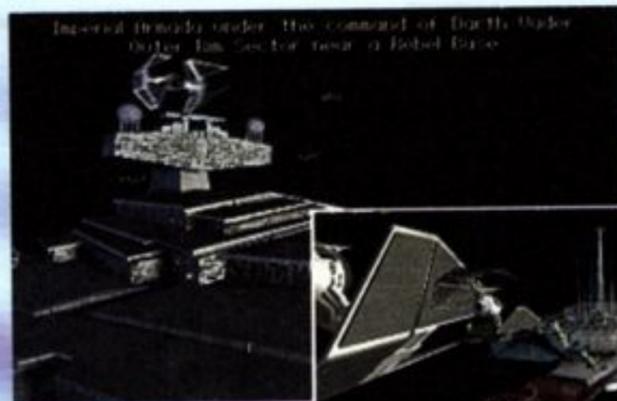
IBM-PC 집중공략

타이전투기

TIE FIGHTER

기종	IBM-PC	제작사	루카스 아츠	용량	2HD 6장	장르	시뮬레이션
가격	39,000원	발매원	동서게임채널	발매일	94/ 9월초	난이도	중

- **문의처** : 동서게임채널(02-774-0261)
- **IBM PC 386 이상기종**
- **MS DOS 5.0 이상**
- **최소메모리 2메가 이상**
- **하드디스크 용량 15메가 이상**
- **그래픽 카드** : VGA
- **사운드 카드** : 사운드 블라스터 호환기종, AWE32, 롤랜드, 미디
- **입력도구** : 키보드, 마우스 지원

다스베이더와 함께 저항군을 토벌하라!

반란군들의 죽음의 별(DEATH STAR) 파괴에 대한 보복으로 제국의 용장 다스 베이더(DARTH VADER)는 호스(HOTH)에 있던 반란군 기지를 완전히 초토화시켜 버렸다. 이로 인해 반란군들은 모두 변방지역으로 밀려나지만 여전히 제국에 대항하며 거센 저항을 계속하는데...

타이전투기 조작요령

비행중에 K키를 누르면 키보드 참조표가 나온다

O	수평 레벨 전망과 45도 위쪽으로의 전망을 교대로 선택
	조종석 전망과 조종석 외에서의 전망을 교대로 선택
F1	외부 전망에서 조종석 전망으로 복귀
F2	탄두 끝 카메라 전망을 선택
F3 (/)	조종석 전망과 외부 전망을 교대로 선택
F4 (*)	외부 전망시 전투기 조종을 해제하고 카메라 조종 가능
	조이스틱으로 위치 변경, 버튼 1로 줌 인, 2로 줌 아웃

출력

+	속도 증가
-	속도 감소
\	엔진 정지
[	엔진 출력 1/3 으로
]	엔진 출력 2/3 으로
Back Space키	엔진 출력 최대로
Enter키	현재의 목표물의 속도로 맞춤
H키	하이퍼 스페이스 작동 (사용가능한 기종에 한함, 임무 끝)

전투 시스템

F8	유인광선 충전 세팅 조정
F9	레이저 충전 세팅 조정
F10	보호막 충전 세팅 조정
SHIFT F9(;)	보호막으로부터 레이저로 에너지를 유도
SHIFT F10(')	레이저로부터 보호막으로 에너지를 유도
ALT E	탈출

보호막

S	기체의 보호막 구성 결정

무기

W	무기시스템을 차례로 선택
X	발사 모드 선택(단일 또는 연결)
B	유인광선 작동 ON/OFF(설치된 기종에 한하여)

커맨드 & 목표물 선택

T	다음 목표물 선택
Y	이전 목표물 선택
U	가장 최근에 출현한 우주선 선택
R	가장 근접한 적기/기뢰 선택
E	자신을 공격하고 있는 가장 가까운 적기 선택
A	현재 목표물을 공격하고 있는 적기 중 가장 가까운 것을 선택
L	우주선 구성으로 추적 디스플레이 ON/OFF
.	목표물의 구성요소를 순서대로 나열
<	목표물의 구성요소를 반대 순서로 나열
SHIFT F5 F7	F5에서 F7까지 현재의 목표물을 3개까지 저장
F5 F7	저장된 목표물 선택
O	CMD 화면을 초기화
Z	위협 표시 화면 ON/OFF

내부 정보 시스템

ESC	비행 옵션 ON/OFF
위쪽 화살표	옵션 위로 이동
아래쪽 화살표	옵션 아래로 이동
좌우 화살표	볼륨 조절
ENTER	옵션 세팅 변경
G	임무 목적 ON/OFF
M	비행 지도 ON/OFF
L	메시지 기록기 ON/OFF
D	피해 상황 ON/OFF

편대원 명령

SHIFT Z	모든 명령 보기
SHIFT A	현재 목표물 공격
SHIFT B	정지
SHIFT C	암호 요청
SHIFT E	현재 목표 우주선으로 하여금 피할 것을 지시
SHIFT G	임무 진행을 위해 대기할 것을 지시
SHIFT H	귀환
SHIFT I	현재 목표물 무시
SHIFT R	수행 중인 명령 보고
SHIFT S	증원군 요청
SHIFT W	대기할 것을 지시

비행 녹화기

C	카메라 ON/OFF
V	비행중 필름 보기

제국군 전투기 제원

타이전투기

길이: 10미터
속도: 100MGLT
무장: 2개의 레이저포
방어: 15RU의 갑판

타이요격기

길이: 10미터
속도: 110MGLT
무장: 4개의 레이저포
방어: 20RU의 갑판

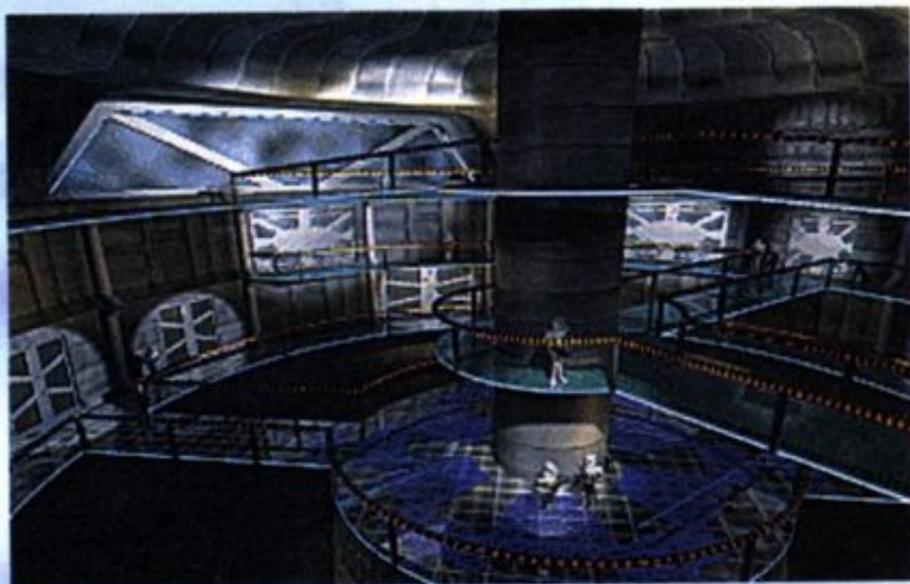
타이폭격기

길이: 10미터
속도: 80MGLT
무장: 2개의 레이저포,
2개의 탄두 발사기
방어: 50RU의 갑판

개량형 타이전투기
길이: 10미터
속도: 145MGLT
무장: 4개의 레이저포, 2개의 탄두 발사기
방어: 방어막 100, 20RU의 갑판

건 보트
길이: 15미터
속도: 90MGLT
무장: 2개의 레이저포, 2개의 이온포, 2개의 탄두 발사기
방어: 방어막 100, 50RU의 갑판

타이디펜더
길이: 10미터
속도: 155MGLT
무장: 4개의 레이저포, 2개의 이온포, 2개의 탄두 발사기
방어: 방어막 200, 20RU의 갑판

제국군의 타이전투기를 몰고 반란군을 진압하라!!

조종사 등록을 마치고 나서 Enter키를 누르거나 우측에 있는 문에 클릭하면 기지의 중앙 광장(CONCOURSE)으로 이동한다. 이곳을 통해 기지내의 모든 시설로 들어갈 수 있다.

훈련 시뮬레이터(TRAINING SIMULATOR)나 모의전투실(COMBAT CHAMBER)에 가서 연습을 통해 실력을 향상시키거나, 기술실(TECH ROOM)에 가서 반란군과 제국군의 모든 우주선들을 살펴볼 수 있다.

필름 룸(FILM ROOM)에서는 저장된 전투 장면들을 볼 수 있으며, 실전에 뛰어들 준비가 되었다고 느낀다면 전투에 참가할 수도 있다.

훈련 시뮬레이터에서의 훈련

전투기와 난이도를 선택하면 플레이어는 장애물이 설치된 터널을 지나게 된다. 터널내의 모든 물체는 파괴가 가능하며 목표물들을 하나 파괴할 때 마다 2초씩의 추가 시간이 주어진다. 주어진 시간내에 터널을 통과하지 못하거나 Q를 누르면 훈련은 종료된다. 가급적 많은 목표물을 맞추는 것이 좋지만 그 때문에 시간을 너무 지체해서는 안된다. 이곳에서는 어디까지나 정해진 시간내에 터널을 통과하느냐 못하느냐만을 평가하기 때문이다.

터널을 몇개 지나다 보면 중간에 둥근 원으로 막혀있는 곳이 나온다. 이곳은 뚫려진 구멍을 통해서만 지나는 것이 아니라 원의 가장자리와 터널 벽의 사이로도 지나갈 수 있다. 나중에 시간이 모자라면 레이저의 에너지를 모두 엔진으로 보내서 보다 빠른 속도를 낼 수 있도록 하자.

드디어 실전에 투입되다!!

이 게임은 모두 7개의 전투 지역이 있고 각 지역마다 5 6개의 임무가 주어진다. 각 임무에는 주목적과 2차 목적, 그리고 비밀(보너스) 목적이 있는데 주목적만 달성하면 임무는 성공한 것으로 간주한다. 그러므로 무리하게 모든 목적들을 달성할 필요는 없다.

비밀 목적들은 임무 브리핑을 할 때 가르쳐 주지 않는다. 임무를 수행하다 보면 우연히 달성되는 경우도 있지만 일단 브리핑 때 등장하지 않았던 우주선이 출현하거나 예상보다 많은 적기가 나타나면 그것이 바로 비밀 임무 대상일 확률이 크다. 아무튼 임무 수행시에는 항상 주목적에 우선권을 부여하도록 하자.

브리핑 때는 우선 목표가 무엇인지, 어떤 종류의 적들이 예상되는지를 잘 파악해야 한다. 예를 들어, 대형 전함을 공격하는 임무라면 그에 맞게 무장을 해야 임무를 성공리에 끝낼 수 있기 때문이다.

임무가 시작되면 우선 G키를 눌러서 임무 목적을 다시 확인한다. 브리핑 때 잘 모르고 지나쳤던 사항들을 체크하고 좀 더 확실한 임무 파악을 할 수 있다. 현재의 임무 진행 상황도 확인할 수 있으니까 주임무가 완수된 상태 라면 무리하지 말고 그냥 빠져나오도록 한다. 다음은 각 전투 지역의 임무에 대한 간략한 설명이다.

전 투 1

호스 공격 이후 반란군을 섬멸하라!

이곳에서는 주로 도주하는 반란군들을 색출해 내거나 아군의 기지를 반란군들로부터 보호하는 임무를 수행한다. 아군 기지를 보호하는 임무(두번째 임무)에서는 아군 기지를 목표물로 한 다음 SHIFT F5를 눌러서 F5에 저장시킨다. 임무를 수행 하는 도중 아군 기지가 공격받고 있다는 메시지가 나오면 F5를 누르고 다시 A를 눌러서 기지를 공격하는 적기중에서 가장 가까운 것을 찾는다.

수색 임무는 계기판 중앙에 나오는 목표물의 상태에서 〔UNKNOWN〕 표시가 사라질 때까지, 약 5백미터 이내로 접근해야만 수색이 완료된다. 모두 6개의 임무가 있다. 임무를 모두 마치면 기지의 모선으로 돌아와서 훈장을 수여받는다.

배신하는 하르코프 장군

전 투 2

세판 지역의 내전을 종식시켜라!

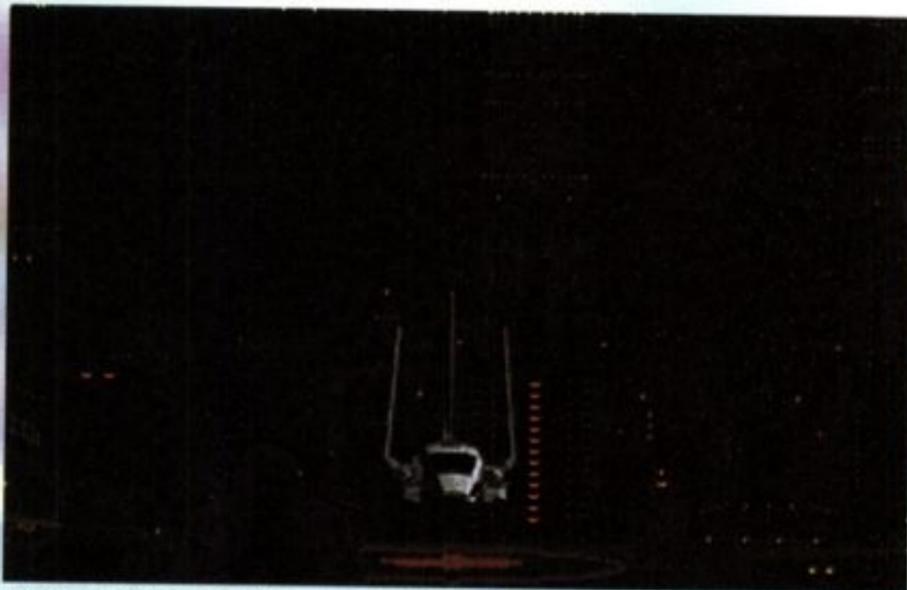
이 지역에 있는 〔리포블루스〕와 〔디모크〕 간의 내전을 종식시키기 위해 제국군이 개입하는 시나리오. 공격 대상이 임무에 따라 변경되므로 목표물을 잘 살핀 후에 공격해야 한다.

커맨드에 나오는 우주선의 이름색으로 구분 하는 것이 안전할 것이다. 르포블루스군은 푸른색, 디모크군은 보라색으로 표시된다. 모두 5개의 임무가 있다.

내전을 종식시키고 평화가 왔다

전 투 3

요새 탈환 제국군의 신기지를 건설하라!

호위와 보호 임무가 많은 지역이다. 항상 보호 대상에서 멀리 떨어지지 않도록 주의하고 SHIFT F5, F6, F7 키를 적절히 사용하기 바란다. 모두 6개의 임무가 있다.

반란군으로부터 탈환한 요새 복구

전 투 4

마일록에서의 접전
변방 지역의 해적을 소탕하라!

방법은 전과 동일하며 모두 5개의 임무가 주어진다.

개량형 타이전투기 시험 가동

전 투 5

명예를 위한 전투
배반한 장군을 생포하라!

신무기들이 많이 등장하는 지역. 세번째 임무에서는 개량형 미사일과 어뢰를 사용하고 네번째 임무에서는 개

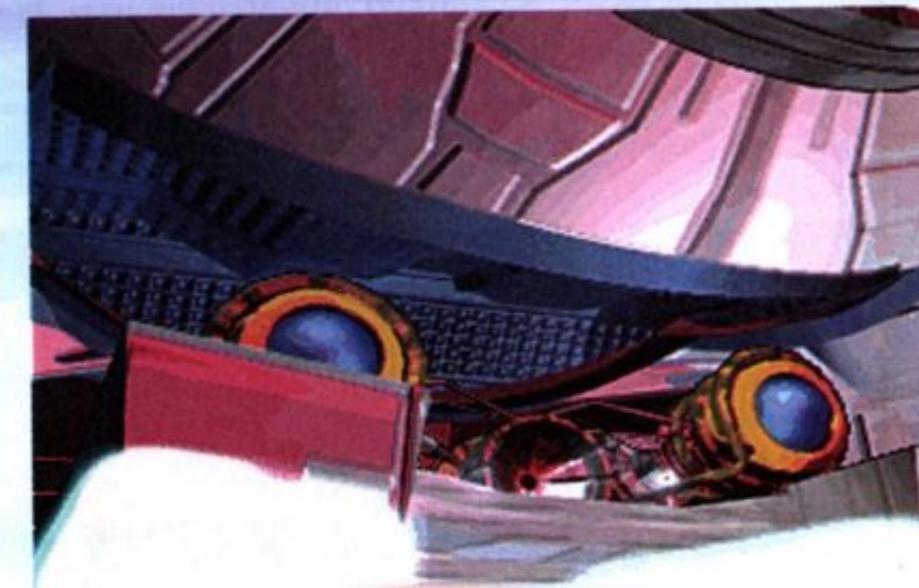
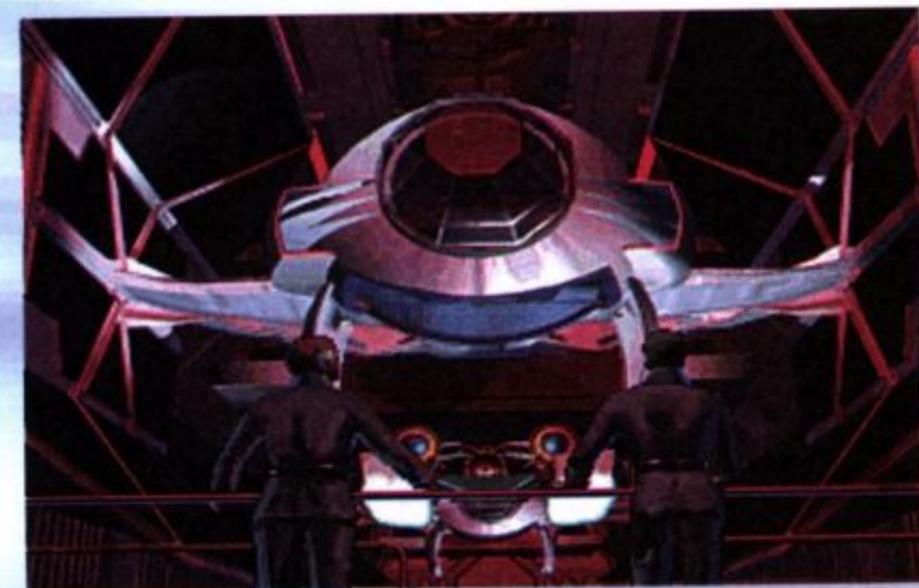
량형 타이전투기를 조종한다. 막강한 화력과 속도를 지닌 개량형 타이전투기를 이용할 때는 너무 속도를 내지 말자. 개량형 타이전투기는 강력한 방어막도 갖추고 있어 공수 양면에서 뛰어난 성능을 발휘한다.

배신자 하르코프의 최후

전 투 6

새로운 지역으로의 전출 해적떼를 소탕하라!

다섯번째 임무에서는 적함들을 파괴하지 말고 무력화시키기만 해야 한다.

미사일이나 레이저 공격은 회피하고 이온포만을 사용하자. 적의 요격기들은 파괴해도 상관없다. 이곳에는 모두 5개의 임무가 주어진다.

새로운 장비인 유인광선을 장착

첫번째부터 세번째까지는 주로 호위 임무를 맡고 네번째 임무부터는 다시 무력화 임무가 주어진다. 특히 수송선 럭키 데이(LUCKY DAY)호는 출현한 지 수초 후에 공간이동해버리므로 재빨리 해치워야 한다.

이곳에는 다수의 해적선이 출현하므로 그들에게 쫓기거나 반대로 그들을 쫓다가 다른 목적을 달성하지 못하는 일이 없도록 하자. 모두 4개의 임무가 주어진다.

전 투 7

내부 반란 배신자들의 반란을 저지하라!

마지막 전투 지역답게 장비가 가장 좋은 곳이다. 첫번째부터 세번째 임무까지는 개량형 타이전투기를, 마지막의 두가지 임무는 신형 타이전투기인 디펜더를 조종하는데 유인광선이 장착되어 있어 적기를 격추시키는데 수월하다.

신형 전투기인 디펜더에는 4발의 레이저, 2발의 이온포 및 2개의 어뢰 발사기가 장착되어 있어 엄청난 화력을 자랑한다. 이런 막강한 화력에 걸맞게 이곳에서는 대형 전함들에 대한 공격 임무가 많다.

특히 마지막 두 임무는 다스 베이더와 함께 반역자들에게 납치된 황제를 구출한다. 마지막 임우에서는 황제가 타고 있는 에스코트 셔틀 해븐(ESCORT SHUTTLE HAVEN) 3호를 무력화시켜야 하므로 무기 선택에 주의하자. 모두 5개의 임무가 주어진다.

황제를 구하고 제국의 영웅이 된다

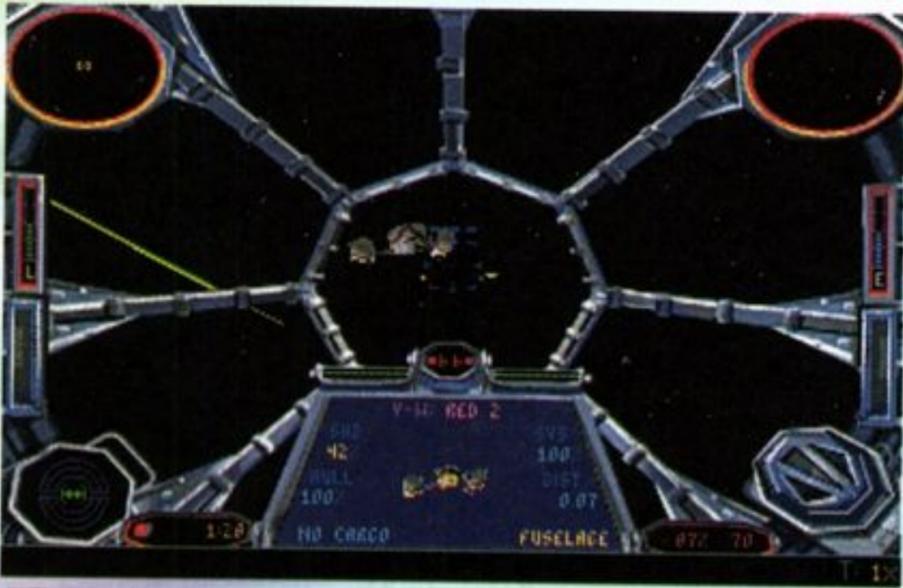
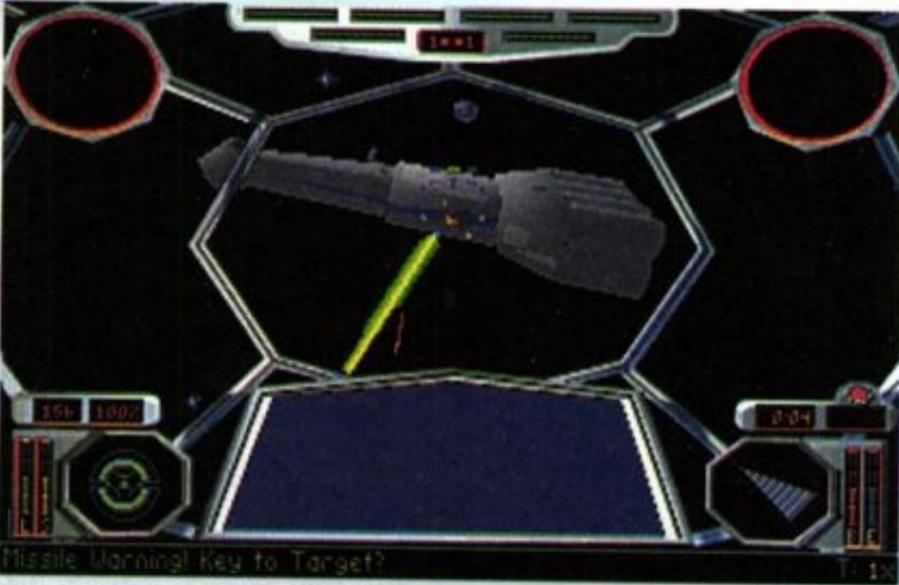
전술적 팁을 부여한다

타이전투기는 방어막이 없어서 적에게 한두번만 맞아도 격추되고 만다.

그런 이유로 적과의 정면 대결은 피하는 것이 좋다.

적기를 목표물로 정한 다음에는 Enter키를 눌러서 적기와 속도를 맞춘다. 이렇게 하면 적기를 쫓아가기가 훨씬 수월해진다. 그래도 어려우면 약간 속도를 줄여서 추격한다. 너무 많이 줄이면 적기가 도망가므로 보통 35 45%의 엔진 출력(기종에 따라 차이가 있지만... 특히 개량형 타이전투기와 디펜더)

공중전 화면

최고의 전투기 디펜더

적의 전함을 공격할 때는 방어에 촉각을 세워라

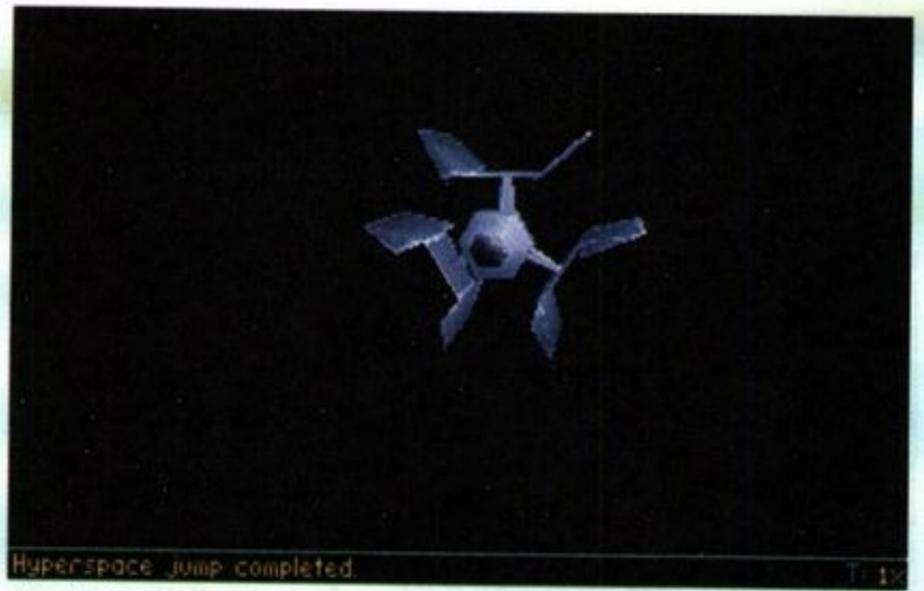
을 사용한다.

레이저포를 단발로 사용하는 편이 명중률이 높다. 연속 발사하면 적중했을 때 효과는 크겠지만 발사 속도가 느려진다. 빠른 속도로 비행하는 A WING 등의 적기는 적중시키기가 어려우므로 단발로 승부를 내자.

보호 임무를 맡으면 적의 Y WING들을 우선적으로 파괴하도록 한다. 그래야 아군 전함에게 어뢰 공격하는 것을 막을 수 있기 때문이다. 반대로 적의 전함을 공격할 때는 약 5킬로미터 정도 떨어진 곳에서 어뢰나 미사일을 조준, 발사하자. 너무 가까이 접근하면 적의 대공포화가 시작되고... 발사한 미사일마저도 공중요격되고 만다.

어뢰나 미사일로 적함의 방어막을 없앤 후에는 이온포가 장착되어 있는 경우 이온포로 적함을 무력화 시킨 후 다가가서 공격한다. 그리고 적 전함에 다가가야 할 때는 절대 직선으로 다가가지 않도록 한다. 방어막을 전방으로 배치하고 나선형을 그리면서(조이스틱을 대각선 방향으로 놓으면 원을

그리면서 앞으로 나아가는데 전진 속도가 많이 떨어지지만 적의 공격을 받을 확률이 낮아진다) 대공포화를 피해 들어가 적함의 레이저 포탑을 우선적으로 파괴한다.

그리고 퇴각할 때는 방어막을 후방으로 배치하고 전속력으로 빠져 나온다. 에너지의 분배 또한 매우 중요하다. 레이저, 방어막, 엔진 그리고 나중에는 유인광선에까지 에너지를 배분해야 하는데 보통 레이저는 적어도 정상속도의 충전률을 확보해야 한다.

완벽한 배분률은 없다. 항상 필요에 따라 수시로 바꿔주어야 한다. 임무중에는 G키를 눌러 수시로 임무 상황을 체크하고 도움이 필요할 때는 아군의 지원을 요청한다. 이 게임의 아군 조종사들은 상당히 잘 싸우므로 신뢰감을 갖고 자기 혼자서만 싸우는 우를 범하지 말자.

New Soft

메카탐정 -X파괴작전-

제작사 : 소프트액션	**가격** : 미정
장르 : 액션 롤플레잉	**문의처** : 소프트액션 (02 381 0522)
용량 : 2HD 5장	
발매일 : 94/9월말 예정	

서기 2015년, 지구인들은 고도로 발달한 과학 문명에 안주하지 않고 보다 나은 미래를 설계하기 위한 연구와 노력을 거듭하였다.
그러던 어느날, 지상 최대의 연구소인 IFT(INTERNATIONAL FUTURE TECHNOLOGY)에서 의문의 대폭발이 일어나 연구소 전체가 한줌의 재로 변하고 마는 사건이 발생한다.
폭발에 의한 충격으로 프로그램이 소거된 채 잿더미 속에서 발견된 초공격용로보트 JH 6 역시, 운반 도중 태평양 상공 한가운데서 실종되고 만다...
그로부터 3년이 흐른 후, 인류는 항상 그랬듯이 상처를 복구하고 새로운연구 준비에 박차를 가한다.
그러나... 언제부터인가 지구 곳곳에서는 원인모를 사건들이 발생하여 지구인들은 공포와 불안에 떨어야 했다.
중앙정부에서는 레노아 화산지대에서 정체불명의 에너지가 새어나오는 것을 발견하고, 지구상에서 벌어지는 사건들과의 연관성을 분석하기 위해 특수정보요원으로 구성된 조사단을 파견하지만 이 유없이 통신이 두절되고 사라져 버린다.
중앙정부의 대통령 슈나이더는 인류의 마지막 영웅인 메카탐정 반슬러그에게 사건 의뢰를 하기에 이르고, 메카탐정 반슬러그는 새로이 개발된 파워슈트를 입고 적의 심장부로 뛰어드는데...

IBM-PC 집중공략

승리의 V

골드 주노 스워드 (V FOR VICTORY: GOLD-JUNO-SWORD)

기종	IBM-PC	제작사	Three Sixty	용량	미정	장르	시뮬레이션
가격	35,000원	발매원	동서게임채널	발매일	94/ 9월말예정	난이도	중

- **문의처** : 동서게임채널(02-774-0261)
- **IBM PC 386 이상기종**
- **5메가 이상의 하드공간 필수**
- **그래픽 카드**: VGA, VESA
- **입력도구**: 키보드, 마우스 지원

선전포고

개전 초기, 기갑 사단을 앞세운 전격전으로 승세를 굳히는 듯하던 독일군은 미국의 참전과 동부 전선의 교착으로 말미암아 고전을 면치 못한다. 더우기 1944년 연합군의 노르망디 상륙작전은 전략적인 상황을 대폭 변경시키고 마는데...

노르망디 상륙작전을 가상한 이 게임에서 플레이어는 연합군이나 독일군중 하나를 선택하여 전투를 벌인다.

케인을 향한 연합군의 진군작전

〔골드 쥬노 스워드〕

게임을 시작하면 〈그림〉과 같은 주화면 메뉴가 등장한다. 주화면 메뉴에서 시나리오, 날씨, 적 등 게임에 대한 모든 것을 결정한다.

전투를 시작하기에 앞서 연합군과 주축국(독일군을 중심으로 한 연합군의 대립 국가) 중에서 한세력을 취하고 그에 따른 여러가지 옵션을 선택한다. 옵션에 대해 간략히 설명하면, 제일 위의〔전투〕는〔Gold Juno Sword〕이전에 나왔던〔승리의 V〕시리즈 중 하나를 선택하는 것으로써〔유타 해변〕등의 다른 시리즈를 가지고 있지 않다면 선택할 수 없다.

〔시나리오〕는 이 게임에서 제공하는 7개의 시나리오 중 하나를 선택할 수 있다.

이 게임은 삼국지와 같은 전략 시뮬레이션이 아닌 전쟁게임(WAR GAME)이기 때문에 각 시나리오의 승리는 개별적으로 이루어진다. 즉, 한 시나리오에서 일어난 결과는 다른 시나리오에 영향을 미치지 못한다. 참고로, 시나리오는 아래로 내려갈수록 난이도가 높아지고 적의 움직임도 변경된다. 처음 시작하는 경우에는〔오느 다리 전투〕를 선택하도록 하자.

〔병력 변경〕은 양군의 병력 등을 조절하는 것으로 플레이어의 능력에 따라 알맞게 조절하자.

〔공군력 우세권〕은 연합군과 주축국 간의 공군력을 조절하는 것이다. 역사적으로 볼 때, 이 시기에는 연합군이 압도적으로 우세한 공군력을 가지고 있었지만 여기서는 플레이어의 마음대로 수정할 수 있다. 단, 몇몇 시나리오에서는 주축국의 공군 병력이 부족하여 주축국 단연 우세를 선택할 수 없다.

〔날씨〕는 역사상의 날씨와 가상적인 날씨가 있다. 특히, 공중작전시 중요한 영향을 미치므로 주의하자.

〔리얼리즘〕은 게임의 현실감을 높이기 위한 것으로 난이도에도 영향을 미친다. 즉, 적군의 정보를 완벽하게 알 수 있는가 없는가가 작전을 설정하는데 큰 영향을 미치기 때문이다.

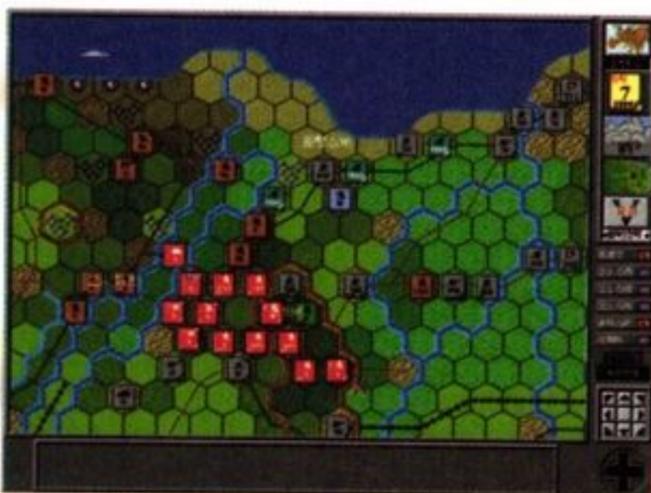
끝으로〔적 선택〕이 있다. 적을 인간으로 하면 한사람씩 번갈아가면서 명령을 내림으로써 대전 형식의 게임을 즐길 수 있다.

이 게임은 턴방식임에도 불구하고 명령 즉시 이동이나 공격이 실행되지 않고 명령을 실행할 때 적군/아군의 이동/공격이 동시에 이루어지므로 미리 적군의 움직임을 예상해서 명령을 내려야 한다.

케인을 향한 연합군의 진군작전

모든 설정을 마치고 〔게임 시작하기〕를 선택하면 설정한 편의 마크가 나온 후 〈그림〉과 같은 게임화면이 등장한다. 게임 화면은 위에 있는 각종 설정과 명령에 대한 메뉴, 오른쪽의 메뉴, 아래쪽의 부대 등에 대한 설명을 보여주는 장소와 함께 가운데의 전투 지도로 나뉘어져 있다.

일단 전투지도를 살펴보자. 처음 시작했다면 화면상에는 부대의 종류를 나타내는 기호와 숫자가 적혀있는 사각형들이 표시된다. 이것은 각 부대의 표시이다. 위쪽 메뉴의 옵션을 선택하고 부대 상징 위에 커서를 클릭하면

조금 전의 화면은 〈그림〉과 같이 변형되어 표시된다.

이 경우, 색깔이 아니라 부대 모양의 방향으로 진영을 알 수 있다. 연합군은 왼쪽을 향해 있으며, 독일군은 오른쪽을 향하고 있다. 이 게임은 한 헥스 안에 여러 부대를 배치할 수 있으며 그 부대들이 여러개의 사각형이 겹쳐진 형태로 나타나므로 쉽게 알아볼 수 있다. 그 부대에 대한 상세한 정보를 알고싶다면 부대를 클릭해보자. 〈그림〉과 같이 화면 아래쪽에 그 부대의 아이콘이 나오고 공격력이나 방어력 등의 상세한 정보가 나타난다. 여러 부대가 있을 경우에는 아래쪽에 나타난 아이콘 중 하나를 클릭하면 된다.

현재 화면상에는 전장의 일부만이 보일 것이다. 화면 전체를 살펴보고 싶다면 우측하단의 군대 마크 위에 있는 화살표를 클릭한다. 전장의 전체 지도를 보면서 전투를 벌이고 싶다면 옵션의 〔화면 근접〕을 선택한다. 메뉴

옆의 노란불이 꺼지면서 〈그림〉과 같은 축소된 전장을 통해 전장 전체를 볼 수 있다.(단, 마지막 시나리오인 〔케인을 향해〕의 경우는 축소 화면으로도 모든 전장을 볼 수 없을 정도로 크다) 이 상태에서 명령을 내릴 수 있으며 전투도 가능하지만 지형이나 부대에 대해 자세히 나오지 않으므로 가급적 〔화면 근접〕 상태에서 전투를 벌이기 바란다. 다시 한번 〔화면 근접〕을 선택하면 원래의 화면으로 되돌아온다.

실제로 부대에 대해 명령을 내려보도록 하자.

아군의 한 부대를 이동시켜 보자. 부대의 아이콘 하나를 클릭하고 커서를 이동하고자 하는 방향으로 옮긴 다음 버튼을 뗀다. 그러면 〈그림〉과 같이 그 곳까지의 이동 경로가 화살표로 표시된다. 단, 강을 가로지르려고 한다거나 이동 불가능한 지점으로 이동을 행하면 경로를 정할 수 없다는 말이 표시된다.

적과 근접한 부대나 포병처럼 장거리 공격이 가능한 부대가 있다면 적에 대한 공격을 지시할 수 있다. 명령을 내릴 부대에 커서를 이동시켜 선택하면 아래쪽에 부대 아이콘이 표시된다. 여러개의 부대가 한 헥스 안에 같이 있는 경우에는 각 부대의 아이콘이 나타난다. 부대 아이콘 중의 하나를 선택하면 아이콘 옆에 부대 메뉴가 등장한다. 한 헥스 내에 여러 개의 부대가 있을 때 동시에 같은 명령을 내리고 싶다면 아이콘들이 표시될 때 오른쪽에 나타나는 〔헥스〕를 클릭하고 아무 부대나 선택하면 같은 명령을 내리게 된다.

부대 메뉴에는 이동(MOVE), 공격(ATTACK), 방(DEFEND), 구축(BUILD) 등이 있으며 포병은 포병(ART.) 명령이 추가된다.

〔공격〕을 선택하면 계속해서 공격 방식의 변화하게 되

명령 수행)

는데 그중 적당한 것을 선택하고 공격할 부대를 선택한다. 포병의 경우, 〔포병〕 메뉴 위에 목표라고 표시되어 있으면 포격을 하고 싶은 부대로 목표 커서(과녁판과 같이 생긴 것)을 이동시켜 부대를 선택하면 된다. 명령을 중지하고 싶다면 취소(cancel)를 선택한다.

또한, 방어를 원하는 부대는 〔방어〕를 클릭한 후 적당한 방법을 정해주면 된다. 공병은 〔구축 명령〕으로 도하 준비를 하거나 진지를 구축할 수 있다.

이와 같이 몇개의 부대에 명령을 내린 후에 상단 메뉴의 〔단계〕를 클릭/실행하면 계획 명령이 종료되고 잠시 후 명령에 따라 전투를 시작한다.

전투중에는 참모가 나와 전투의 승률이나 전투 효율 등을 설명해 주며, 전투가 끝난 후에는 브리핑을 통해 상세한 결과를 보고한다. 다시 계획을 수립하고 싶다면 〔단계〕의 계획을 선택하여 명령을 내리면 된다. 이와 같이 명령을 실행하여 그 시나리오에서 필요한 목표를 완수하면 승리를 거두게 된다.

브리핑 화면

상단메뉴

상단의 명령에는 파일, 옵션, 참모 임무, 계획, 단계 등이 있다. 〔단계〕는 전투에 있어서 계획과 실행 등의 단계를 선택하는 것이며 명령을 종료하는 시점을 확인하는 역할도 한다.(모든 부대에 명령을 내려도 〔실행〕을 선택하지 않으면 전투는 시작되지 않는다)

〔옵션〕과 〔참모 임무〕는 게임을 편하게 해주거나 난이도를 조정하는 역할을 한다. 〔옵션〕에는 〔화면 근접〕, 〔보급라인 보기〕, 〔아군/적군의 영역 구분〕 등의 메뉴가 있다. 〔보급라인 보기〕는 부대 아이콘을 클릭했을 때 녹색선으로 잠깐 표시되며, 〔아군/적군의 영역 구분〕은 적군의 영역을 더 어둡게 표시해준다.

〔참모 임무〕는 명령의 일부, 또는 전부를 참모(컴퓨터)에게 위임하는 것이다. 〔총군사 작전〕을 선택하는 경우, 단지 플레이어가 〔단계〕만 바꾸어줌으로써 모든 명령이 자동 수행된다. 초보자라면 〔총군사 작전〕을 선택하여 게임 진행을 살펴보는 것도 좋을 것이다.

〔보급품 배치〕는 〔보급 과정〕을 참모에 위임하는 명령이다. 〔보급 과정〕은 상당히 까다로운 명령이므로 초보자는 위임으로 하는 편이 좋다.

그밖에 〔사격 지원 계획〕, 〔공군력 이용 허가〕, 〔해군력 이용 허가〕, 〔지상 부대 작전 계획〕 등의 메뉴는 플레이어가 이러한 명령을 내리지 않은 부대가 있을 때 참모가 따로 작전 계획을 세워주는 명령으로써 모두 선택한 후에 게임을 하는 편이 낫다. 〔야간 이동 지휘〕는 야간에 있어서 부대의 이동과 전투를 위임하는 것을 말한다.

이와같이 〔참모 임무〕는 게임 진행상 큰 도움을 제공한다. 특히 〔보급품 배치〕의 경우나 각종 계획 명령은 플레이어가 가끔 잊을 수도 있는 것이기에 초보자뿐만 아니라 숙련자에게도 적절한 〔참모 임무〕의 배치는 자칫 지루해질 수 있는 게임 진행의 윤활유 역할을 한다.

★★부대 메뉴★★

부대 아이콘을 선택했을 때 등장하는 〔부대 메뉴〕에는 이동, 공격, 방어, 구축, 포병 등의 명령이 있으며 각각의 명령을 선택하면 명령의 방식이 변화한다.

★★★이동★★★

전술적 이동 ▶▶▶

비교적 가까운 거리를 이동할 때 사용. 이동거리가 짧은 반면에 피로도가 적게 늘어난다.

전략적 이동 ▶▶▶

전술적 이동과는 달리 장거리 이동에 적당하지만 피로도가 빨리 상승한다. 처음에는 전략적 이동이 선택되어 있다.

자동 이동 ▶▶▶

목적지를 정하게 되면 중간 경로는 자동으로 결정된다.

★★★공격★★★

탐색 공격 ▶▶▶

상호간에 대략 3% 내외의 작은 피해 밖에는 입지 않으며, 설사 실패한다 하더라도 피해는 적다.

대기 공격 ▶▶▶

공격의 성공 가능성이 높은 명령으로 현재의 자리를 사수하면서 공격한다. 단, 적군이 후퇴하더라도 추격하지 않는다.

급습 ▶▶▶▶▶

적진을 향한 전면 공격. 상호간에 어느 정도의 피해를 입는다.

완전 급습 ▶▶▶

적진을 향해 강력한 공격을 퍼부어 큰 피해를 입힐 수 있다. 그러나 성공 확률이 낮고 실패하면 아군의 피해가 상당히 크므로 완벽한 우위를 차지하고 있는 경우가 아니면 쓰지 않는 것이 좋다.

적을 공격하는 독일군 부대

★★★방어★★★

공격당할시 방어 ▶▶

가장 일반적인 명령으로 모든 부대는 기본적으로 이 상태를 취하고 있다.

단, 적군의 공격이 강력할 경우 방어를 포기하고 퇴각할 수도 있다.

전력 방어 ▶▶▶

작전상 반드시 사수해야 할 곳(오느 다리와 같은 경우)을 지키고 있을 때 필요한 명령으로 아무리 많은 피해를 입더라도 절대 물러서지 않는다. 다만, 부대가 전멸할 가능성이 높으니 아무 곳에서나 사용하지 말 것! 방어하기 쉬운 지형(숲, 도시, 벙커 등)에 있는 부대에 적합하다.

공격당할시 후퇴 ▶▶

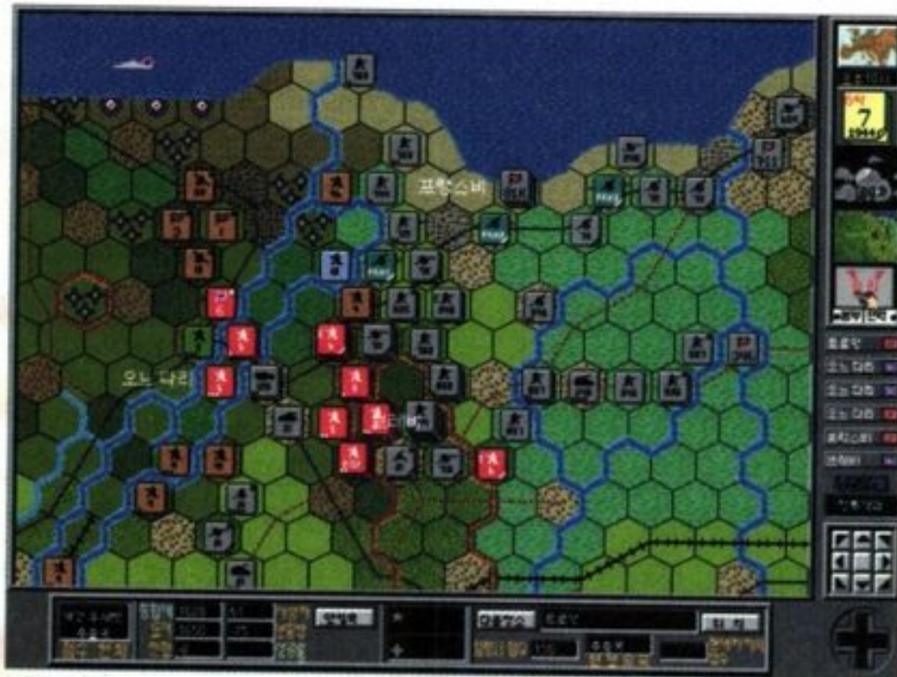
적의 공격이 있을 때 무조건 후퇴하는 명령. 적군을 분산시켜 포위하거나 적의 병참선을 끊는 명령으로 적당하다.

〔부대 명령〕은 각 부대의 특성이나 지형에 따라 적절하게 운용해야 한다.

무조건 싸우려고만 하다가는 적군에 의해 보급선이 끊길 수도 있으니 주의하자.

부대 공격시에는 가급적 적군을 분산시켜 대규모 부대로 포위/공격하도록 한다. 한부대에 공격이 집결될 뿐더러 아군의 피해도 훨썬 감소하므로 상당히 유리하다. 그리고 단순히 방어만 할 것이 아니라 기회를 보아 적의 허점을 노려 파고드는 것이 중요하다.

★★우측 메뉴★★

게임을 하다보면 우측의 메뉴를 거의 사용하지 않고 전투를 할 수도 있다. 그도 그럴 것이 부대의 이동/공격은 아이콘의 선택만으로도 가능하고 적과 아군의 정보도 마찬가지로 얻을 수 있기 때문이다. 그러나 현재 전장의 지도, 공중 작전에 적당한 날씨에 대한 정보, 그리고 공중 지원 등의 명령을 사용하기 위해서는 우측에 있는 메뉴들의 사용이 필수적이다.

점수 현황표

참고로 온도는 섭씨가 아닌 화씨로 표시된다.

서유럽의 지도

중간쯤에 V표가 있는 메뉴를 선택하면 화면 하단에 현재 우세한 쪽이나 각 거점들에 대한 점수 등 전투에 대한 각종 상태를 보여준다.

메뉴 중간에는 화살표와 함께 〔본부〕, 〔전력〕이라는 메뉴가 있으며 둘중의 하나를 선택하면 그 방향으로 메뉴가 열린다. 〔본부〕 명령은 사단이나 보급 등에 대한 명령을 수행한다. 특히, 맨 아래 명령은 한 사령부나 전 부대에 속한 부대를 해당 사령부로 이동시킬 수 있기 때문에 사령부 주위에 집결시키고자 할 때 편리하다.

〔보급〕 명령은 한 사령부 또는 전체 사령부에 대한 보급 방식을 변경하는 것으로 사령부 소속 부대의 보급 방식을 정한다. 최소형, 방어형, 일반형, 공격형의 순으로 점차 사용하는 물량의 양이 증가하며 전투시, 때에 따라 보급의 방식을 변경할 수 있으나 초반에는 참모에게 위임하는 것이 편하다.

본부 명령 메뉴

〔본부〕 명령이 아니라 〔전력〕을 선택하면 아래 그림과 같은 화면이 등장한다. 이 메뉴는 공격시에 특히 유용한 것으로 항공기나 해상 지원을 선택하여 도움을 줄 수 있다. 단, 항공기의 지원은 처음 옵션에서 〔공군력 우세권〕을 쥔 쪽에서만 실시할 수 있으며 〔해상 지원〕은 연합군만이 실시할 수 있다. 명령 수행 방법은 해당 메뉴에서 지원하고자 하는 무기를 선택하고 원하는 위치를 정하면 된다.

〔항공 지원〕은 날씨의 영향을 많이 받으며 거의 모든 전장에 공격이 가능하지만 대공포화 주변을 공격하면 큰 피해를 입을 수도 있다.

〔해상 지원〕은 반격의 우려는 거의 없지만 해안과 인접한 적들만 공격할 수 있다. 특히, 독일군은 〔해상 지원〕을 받을 수 없기 때문에 상당히 불리한 입장이므로 항상 주의하는 것이 좋다.

함대에는 전투함, 경순양함, 구축함 등이 있으며 목표를 설정하면 목표 지점에 각각의 표시가 나타난다.

해상 지원

한 헥스에는 한종류에 한번의 지원 사격만 할 수 있다. 즉, 어떤 헥스를 공격할 때 〔해상 지원〕과 〔공중 지원〕을 동시에 할 수는 있지만 두개의 전함이 한 헥스를 공격할 수는 없다.

〔지원〕 선택은 〔포격〕과 마찬가지로 원하는 장소에 과녁

항공 지원 계획 수립

모양의 커서를 위치시킨 후 클릭하면 된다.

실수로 잘못 입력한 경우에는 그 헥스 위에서 오른쪽 버튼을 클릭한다.

승리를 위한 첫걸음

〔승리의 V〕에 있어서 가장 중요한 것은 시나리오상의 아군 목적이다. 여느 전쟁 게임과 마찬가지로 적군을 섬멸하는 것이 아니라 아군의 전략 또는 전술적 목표를 완수하는 것이 포인트이다.

우선 게임을 시작하기 전에 각 시나리오를 완벽하게 이해하고 지도상의 배치를 참고로 목표 완수를 위한 전술을 생각해 보자. 물론, 아군이 노리는 목표는 적군도 필사적으로 방어하고자 노력하므로 그에 따른 저항에 대비할 수 있어야 한다.

전투에 있어 가장 중요한 것은 〔보급〕이다. 아무리 참모에게 위임시켜 간단히 해결할 수 있다고 해도 병참선이 끊기는 것만큼은 주의해야 한다. 전투에 신경을 쓰느라 무조건 전진만을 거듭하다 보면 사령부와의 거리가 멀어지고 병참선도 길어져서 적의 공격에 취약해지기 쉽다. 항상 사령부와의 안전거리와 병참선을 확보하면서 진격하자.

〔보급〕과 〔진격〕의 문제가 해결되면 본격적으로 전투에 착수해야 할 것이다. 전투에서 염두에 두어야 할 것은 〔지형〕과 〔부대 종류〕이다. 특히 〔부대 종류〕에 익숙해져야 게임 진행이 손쉽다. 장비 그림의 아이콘으로 계속 하더라도 문제는 없겠지만 〔부대 종류〕를 나타내는 도형을 기억하면 명령 수행시 일일이 아이콘을 클릭하여 확인하지 않아도 간편하게 게임을 진행할 수 있다. 그러한 부대 기호들은 처음에는 익숙지 않지만 어느 정도 눈에 익으면 기호만으로 부대의 종류와 특성을 구별할 수 있다.

전투에 있어 〔지형〕의 중요성은 새삼 강조하지 않아도 잘 알고 있을 것이다. 고지대에서 저지대로의 공격은 지형 이용의 핵심이고 엄폐물이 많은 지형에서의 방어가 절대적으로 유리하다는 것도 기본적인 지형 이용이다.

언덕 위에서 아래쪽으로 공격하는 경우 상당히 유리한 위치에 설 수 있으며 적진 돌파도 어렵지 않다. 또한 숲에서의 방어는 적의 포격을 피하는데 큰 도움이 된다. 각종 지형의 특성을 파악하고 적절한 위치를 확보하는 것은 승리에 있어 중요한 원칙임을 상기하자.

〔지형〕은 총 18가지로써 평지나 언덕, 숲과 같은 일반적인 지형을 비롯하여 도시, 벙커, 철도 등 인공적인 지형들이 존재한다. 도시나 벙커와 같은 인공물은 방어에 적합하며 도로나 철도는 이동시에 적합하다. 그러므로 이동

전장에서의 승리

할 때는 강이나 시내, 늪지 등을 피하고 도로와 철도를 따라서 행하며 도시, 벙커와 같은 중요 방어 지역은 반드시 확보하여 적의 공격을 막아야 한다.

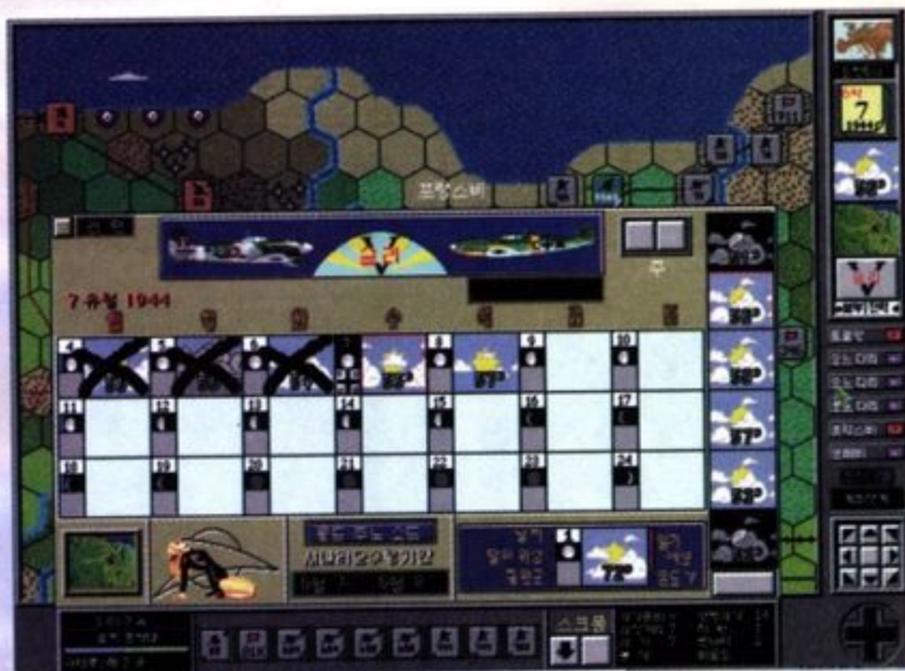
적군이 벙커와 같이 방어에 유리한 지역을 점령한 경우에는 그곳이 전략적 가치가 있는지를 생각해 보고 반드시 빼앗아야 할 필요가 없다면 돌아가는 것도 한 방법이다. 이미 말한 것처럼 이 게임의 목적은 전술적 목표를 획득, 승리를 거두는 것이지 적을 전멸시키는 것이 아니기 때문이다.

도로의 경우 1차선보다 2차선이, 2차선보다 철도가 이동에 더욱 유리하다거나, 숲과 같이 은폐가 쉬운 지형에서는 급습의 성공률이 높다는 등의 내용은 어느 정도 전투를 겪음으로써 느낄 수 있을 것이다.

지형의 이점은 상식에 근거하고 있다. 해안 지형이 모래로 이루어져 있다면 이동에 어떤 제한을 줄 것인가? 헛간이나 집들이 들어찬 마을은 방어에 어떤 이점이 있을까? 이와 같은 점을 잘 기억하면서 전투를 수행한다면 적에 비해 우세한 전투력을 유지할 수 있을 것이다.

그밖에도 공중 작전 수행시 날씨의 중요성 또한 더 이상 말할 필요가 없다. 흐린 날씨나 야간에는 작전 수행이 힘들기 마련이다.

끝으로 전투에서 가장 기본이 되는 것은 적보다 우세한 병력으로 전투를 벌여야 한다는 점이다. 전투력의 개념은 단순히 부대의 숫자만이 아니라 지형의 이점이나 적절한 보급, 그리고 부대 배치 등과 관련이 있다.

가급적 아군 부대를 집중시키고 적군 부대를 분산시키는 것이 전투의 기본이며 이 게임에서 승리하기 위한 비결이다. 이와 더불어 움츠리는듯한 방어보다는 적극적인 공격을 통해 적의 약점을 노리는 것도 좋은 방편이다.

비행 계획 설정

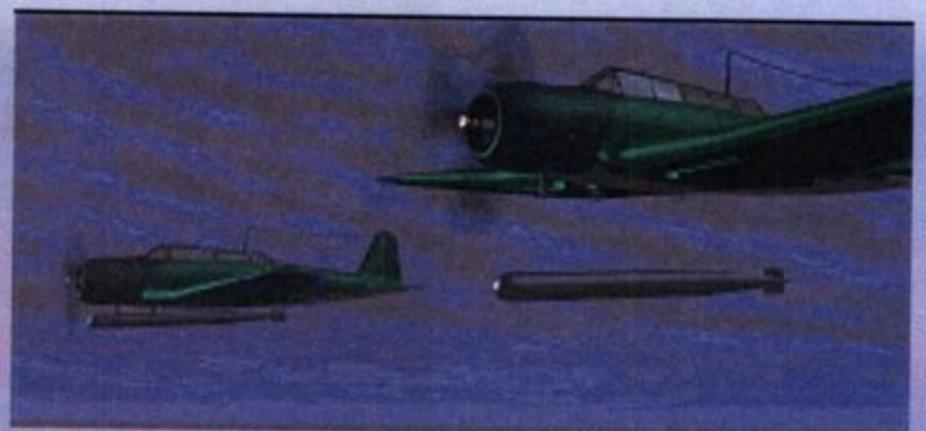
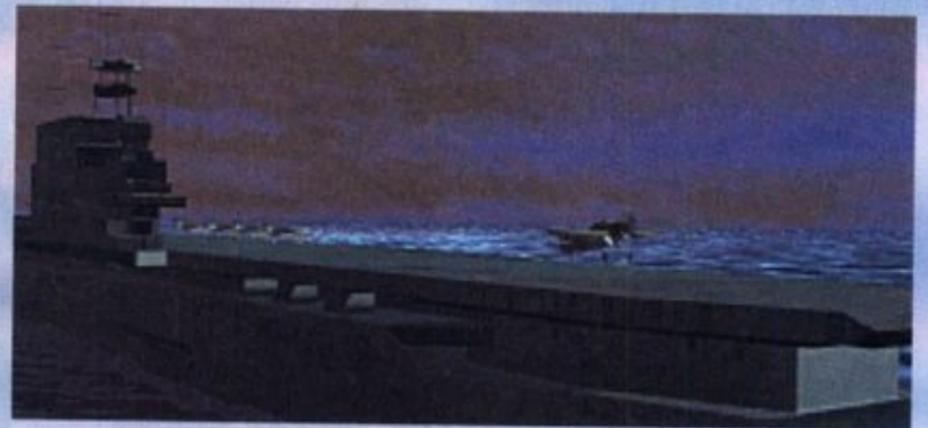
THE PACIFIC AIR WAR 1942

기종	IBM-PC	제작사	마이크로프로즈	용량	3.5인치 8장	장르	시뮬레이션
가격	미정	발매원	SKC소프트랜드	발매일	94/9월말예정	난이도	중

■ 문의처 : SKC소프트랜드(080-023-6161)

1941년 12월부터 2차 세계대전이 끝날 때까지 일본은 태평양 전역에서 미국을 상대로 지속적인 전투를 벌인다.

이 게임은 당시의 상황을 재현하면서 플레이어로 하여금 전쟁에 참가할 수 있는 기회를 부여한다. 해군 제독, 유능한 전투기 조종사 또는 이름없는 기총 사수의 역할을 모두 거치며 생존을 위해, 더 나아가서 명예를 위해 전투를 벌이는 것이다. 일본군은 태평양 지역을 장악하기 위해 남으로, 동으로 이동하고 있으며 미국은 일본의 막강한 해군력을 필사적으로 저지한다.

누구를 위해 싸울 것인지는 플레이어가 결정한다.

조작키 설명

기체 조종

	조이스틱	마우스	키보드
기수를 아래로	스틱을 민다	마우스를 민다	위쪽 화살표
기수를 위로	스틱을 당긴다	마우스를 당긴다	아래쪽 화살표
좌로 선회	스틱을 좌로	마우스를 좌로	좌측 화살표
우로 선회	스틱을 우로	마우스를 우로	우측 화살표
수직 꼬리날개 좌로	버튼 2 스틱을 좌로	우측 버튼 좌로	,
수직 꼬리날개 중앙	버튼 2 스틱을 중앙으로	우측 버튼 가운데로	.
수직 꼬리날개 우로	버튼 2 스틱을 우로	우측 버튼 우로	/
기총 발사	버튼 1	좌측 버튼	스페이스 바

무기 조작

주 폭약 투하	Enter 키
보조 폭약 투하	Back Space 키

외부 연료 탱크 투하	Back Space 키
로케트 발사	Tab 키

엔진 출력 조절

최고 출력	SHIFT + =
10 % 증가	=
10 % 감소	-
엔진 정지	SHIFT + -
엔진 출력 10 %	1
엔진 출력 20 %	2
엔진 출력 30 %	3
엔진 출력 40 %	4
엔진 출력 50 %	5
엔진 출력 60 %	6
엔진 출력 70 %	7
엔진 출력 80 %	8
엔진 출력 90 %	9
엔진 출력 100%	0

기타 조정

오토 파일롯트 ON/OFF	A
바퀴 브레이크 ON/OFF	B
다이브 브레이크 ON/OFF	D
착륙 기어 올리기/내리기	G
착륙 고리 올리기/내리기	H
조종석 적색등	L
기수 트리밍	N
기총수 선택	S
플랩 1/3 닫기	]
플랩 1/3 열기	[
비상 탈출	ALT+B
기수 트리밍 해제	ALT+N

게임 조정

임무 또는 전투 중지	Q
시간 가속	T
시간 감속	R
조정 장치 조절	F10
시간 가속 최대	SHIFT+T
시간 가속 최소	SHIFT+R
일시 정지	ALT+P
도스로 나가기	ALT+Q
메뉴 이동	CTRL 화살표 키

전망 조정

정상 시야	SHIFT+I
시야 올리기	I
시야 내리기	K
계기판 보기	SHIFT+K
지도	M
전방 보기	F1
좌측 보기	F2
우측 보기	F3
좌측 어깨 너머로 보기	F4

우측 어깨 너머로 보기	F5
외부 추적	F6
외부 트랙	F7
다른 비행기로	F8
세부 묘사 정도 조절	F9
후방 사수(있는 기종에 한하여)	ALT+F1
버츄얼 조정석(전투기에 한하여)	ALT+F1
폭탄 투하경	ALT+F2
외부 자유 전망	ALT+F7

외부 카메라 조종

추적 모드	F6
트랙 모드	F7
자유 카메라	ALT F7
좌우 이동	버튼 1 좌우 또는 CTRL 좌우 화살표
확대/축소 또는 상하 이동	버튼 2 상하 또는 CTRL 위아래 화살표

지도 화면

아래쪽으로 지도 이동	I
오른쪽으로 지도 이동	J
왼쪽으로 지도 이동	K
위쪽으로 지도 이동	M
지도 확대	Z
지도 축소	X
지도 화면에서 나가기	우측 마우스 버튼 또는 ESC

파일롯트 지도에서 사용되는 키

고속 이동	C
자동 스크롤	ON/OFF ALT +S

항모 전투 지도에서 사용되는 키

일시 정지	P
기상 상태 ON/OFF	W
제임 저장	F10

항모 전투 지도에서 사용되는 키

일시 정지	P
기상 상태 ON/OFF	W
제임 저장	F10

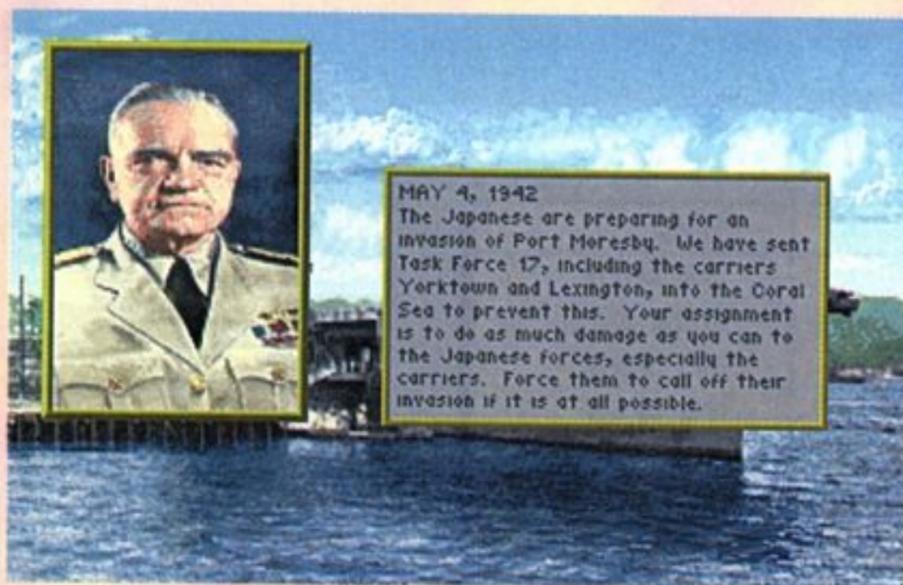
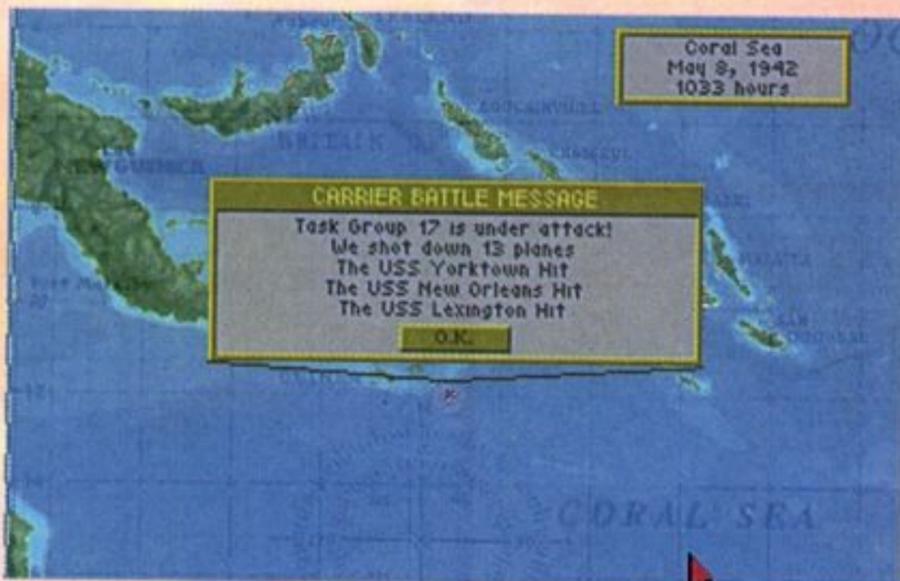
비행 카메라 필름 조정

이동 명령

임무에 참가	E
다음 프레임	N
프래임 단위로 관찰	O
일시 정지	P
고속 진행	R
저속 진행	S
지정 프레임으로 가기	ALT+ G

편집 명령

카메라 관점 저장	C
편집 보드 활성화	M
저장된 관점 이용	U
쓰기 ON/OFF	W
대화상자 없애기	Y
대화상자 이동	ALT+M

항공모함 전투모드(CARRIER BATTLE) 항공모함 전투모드는 전략 및 전술적인 게임 진행을 할 수 있도록 만든, 1942를 가장 완벽하게 즐길 수 있는 모드이다. 항공모함 전투모드에서 플레이어는 해군 제독 뿐만 아니라 자원 관리자, 선박이나 비행기 조종사 등을 효율적으로 사용해야 한다.

항공모함 전투모드의 시나리오 설명

CORAL SEA(산호해)

일본 육군이 모스비항을 침공하려 한다. 야마토 제독은 경항공모함 쇼호로 하여금 디 침공군의 지원을 맡긴다. 또한 미군 세력을 산호해 지역에 가두어서 이 침공에 방해가 되지 않도록 하기 위해 두 대의 다른 항모들, 쥬카쿠호와 쇼카쿠호를 호위 함대(중순양함 2척, 구축함 6척)와 함께 파견한다.

일본군의 입장에서는 이 침공이 작전대로 성공할 수 있도록 미군이 산호해에 고립시켜야 한다.

니미츠 제독은 이 침공에 대해 알고 있기 때문에 이를 저지하기 위해 항모 요크타운호와 랙싱턴호가 포함된 제 17기동함대를 산호해 지역으로 파견한다. 미군의 입장에서 게임을 진행할 때는 일본의 침공 세력 특히, 항공모함들에 가능한 한 많은 피해를 입혀서 그들이 작전을 포기하도록 해야 한다.

MIDWAY(미드웨이)

야마모토는 미국의 모든 항모들을 한곳으로 집결시킨 다음, 결정적인 전투를 치를 작전을 세우고 있다. 그의 해군은 여럿으로 나뉘어져 있으며 그중 항모들을 포함한 2개 그룹은 북서쪽드로부터 미드웨이쪽으로 다가오고 있고, 나머지 하나는 미군을 유인하기 위해 알류산열도지역을 공격한다. 첫 번째 공격 함대에는 항모 아카기호, 카가호, 히류호와 전함 2척, 중순양함 2척, 경순양함 1척, 그리고 12척의 구축함이 있다. 제 1함대와 제 2함대는 하나로 합류하여 이들을 바짝 뒤쫓고 있으며 여기에는 일본의 슈퍼전함 야마토를 비롯하여 2척의 경항모 쥬이호호와 호쇼호가 있다. 항모 준요호와 류죠호는 유인 함대에 속해 있다.

암호해독팀의 노력에 힘입어 니미츠 제독은 일본의 작전이 미드웨이를 중심으로 하고 있다는 정보를 사전에 입수하였다. 항모 엔터프라이즈호와 호넷호가 속해 있는 제 16기동함대는 북동쪽에서 대기하고 있으며, 일본이 아직 모르고 있는 제 17기동함대는 막 수리를 끝낸 요크타운호를 중심으로 진주만에서 오고 있다. 미드웨이는 어떤 일이 있어도 방어해야 한다. 만일 이곳을 빼앗기면 일본은 태평양의 절반 이상을 장악하게 되는 것이다.

EASTERN SOLOMONS(동솔로몬 제도)

미군은 일본군이 만들던 과달카날의 활주로를 장악하였고 이를 완성시키기 위해 박차를 가하고 있다. 야마토 제독은 이곳에 많은 수의 증원군을 상륙시키는 동시에, 미국 항모들 말살시키려는 작전을 세웠다. 항모 료조호가 상륙군을 지원하는 동안 일본군의 마지막 2척의 항모들이 미군 항모들들 공격하는 임무를 수행한다. 이 작전에서는 야마토 제독 자신이 주전함 야마토호를 타고 주력 함대를 이끌게 된다.

핸더슨 필드는 거의 완공을 앞두고 있으며 일본은 이를 되찾기 위해 총공세를 펼치려 한다. 니미츠 제독은 플레쳐에게 항모 호넷호를 제외한 그외의 모든 함대를 동원하여 야마토의 공격을 막아내라고 명령하였다. 이 작전에서는 항모 엔터프라이즈호, 와스프호, 사라토가호가 참여한다.

해병들을 보호하는 것이 주목표이고 두번째 목표는 일본의 항모들을 무력화시키는 것이다.

SANTA CRUZ(산타 크루즈)

과달카날에 있는 일본군들은 물자와 지원병력을 필요로 하고 있다. 주함대가 미군 함대의 주의를 끌고 있는 동안 수송선 함대가 물자와 지원병력을 수송할 수 있다면 과달카날에서의 승리는 거의 확실한 것이다.

부상당한 플레쳐를 대신하여 킨카이드 부제독이 임명되었고 그는 제 61기동함대 호넷과 엔터프라이즈호를 맡게 된다. 그는 과달카날 근처에 숨어있는 일본의 항모들을 찾아내어 괴멸시켜야만 야마토의 작전을 저지할 수 있다.

만일 과달카날의 일본군이 더 이상의 지원병력을 보충받지 못한다면 이 해가 가기 전에 섬의 전지역을 점령할 수 있을 것이다.

PHILIPPINE SEA/MARIANAS (필리핀 해/마리아나)

수개월에 걸쳐 미국의 잠수함들이 일본 함대의 연료 공급을 방해했다. 이제 미국이 사이판도 점령하였으며 만일 이곳에 공군 기지를 세울 수 있다면 일본 본토를 향해서도 직접적인 공습도 정기적으로 감행할 수 있게 된다.

이를 저지하기 위해 일본군은 남아있는 모든 항모들을 3

개의 함대로 나누어서 마리아나 지역으로 집결시키고 있다. 육상으로부터의 공격으로 미군 함대의 세력을 약화시킨 후 총공세를 펼쳐 미군 함대를 파괴하는 것이 목적이다.

제 5함대의 58기동함대가 사이판에서 일본군을 기다리고 있다. 15척에 달하는 항공모함들과 무수히 많은 기타 전함들이 기습공격을 위해 매복하고 있는 것이다.

켈리 제독이 이끄는 12척의 호위 항모들도 만일에 대비하여 준비하고 있다. 미군의 목적은 일본의 함대를 완전히 말살시키고 제공권을 장악하는 것이다.

항공모함 전투 모드에서 주의해야 할 점

전쟁 초기에는 일본의 제로 전투기가 미국의 전투기보다 훨씬 성능이 좋았다. 하지만 미국 전투기들은 일본 전투기들에 비해 내구력이 뛰어나다.

어뢰 또한 이 당시에는 일본 어뢰의 성능이 더욱 좋았다. 함대의 진행방향을 변경할 때는 현재 그 함대의 항모에 속해있는 비행단이 공격 임무에 나가 있는지 주의해야 한다. 왜냐하면 CAP 임무를 맡은 경우에는 항모가 어디에 있던지 다시 찾아 올 수 있지만 공습 명령으로 출격한 비행기들은 그들이 출격할 당시의 함대 진행 방향과 속도 등에 변화가 생기지 않을 것으로 간주하고 그 예상 코스로 나중에 찾아오기 때문이다. 함대의 속도를 정할 때는 속도가 빠르면 빠를수록 좋을 것이라고 생각할 수도 있으나 빠른 함대

속도는 그만큼 많은 양의 연료 소모를 의미하며 또한 항공모함의 속도가 빠를수록 비행기들의 착륙은 더욱 어려워진다.

함대 속도는 그 함대에서 가장 속도가 느린(원래 성능 때문일 수도 있고 전투로 인한 손상 때문일 수도 있다) 선박의 속도에 맞춘다.

이외의 항공기 전투에 대한 사항들은 아래에서 설명하기로 한다.

FLYING A MISSION(단일 임무 모드)

항공모함을 지휘하는 것이 너무 어렵다고 생각될 때 전투기 조종사가 되어 임무를 수행하는 모드이다. 이 모드로 어느 정도 게임에 익숙해지면 항공모함 지휘에 도전해 보거나 CAREER 모드로 들어가 보는 것이 좋다.

임무의 종류

FIGHTER SWEEP(기선제압)

항모 함대가 적 기지에 공격을 감행하기에 앞서 출격하여 적 기지 상공의 적기들을 최소화시키는 것이다. 공중이나 지상에 있는 적기들을 최대한 파괴하여 이어질 공습의 성공율을 높이도록 한다.

COMBAT AIR PATROL(CAP : 순찰비행)

CAP은 유일하게 방어적 성격을 지닌 임무이다. CAP 임무를 맡으면 적기의 공습이 예상되는 방향으로의 순찰 비행을 수행한다.

주로 항모에서 정해진 거리까지 나간 후 사전에 지시받은 지역들을 순찰하며 적을 만났을 경우 신속하게 격추시키는 것이 목적이다.

연료가 허락하는 동안 계속적으로 순찰을 하며 전투기보다는 폭격기들이 우선 목표이다.

BOMBER ESCORT(폭격기 엄호)

적 기지 공습에 앞서 FIGHTER SWEEP 편대가 나간 후 폭격기들이 출격한다.

폭격기들은 적 전투기들에게는 더없이 좋은 사냥감이 되므로 이들을 보호하는 것이 목적이다.

폭격기들이 모두 격추되면 임무는 실패하게 된다.

폭격기들로부터 1000피트 정도 위쪽, 그리고 같은 거리만큼 전진(또는 예상 되는 적기 출현 방향)한 위치에서 호위를 한다.

BOMB SHIP(함대폭격)

적 함대에 다이빙 폭격을 해서 최대한의 피해를 입히고 동시에 가능한 한 많은 폭격기들이 적의 방공망 및 요격기들을 뚫고 목표물에 도달할 수 있도록 하는 것이 목적이다. 다이빙 폭격을 할 때는 적의 대공포를 피할 만큼의 고도에서부터 방향을 잡고 접근하여 적 전함 상공에서는 가능한 최대한으로 수직 비행을 하며 조준을 한 후 폭탄을 투하한다. 이때 너무 하강 속도가 빠르다고 느끼면 다이브 브레이크를 사용한다.

적함으로의 접근은 가능한

한 옆쪽으로 시도하는 것이 좋다.

BOMB BASE(기지폭격)

폭격기를 타고 적의 기지에 최대한의 피해를 입히도록 한다. 호위 전투기들이 있기는 하지만 항상 적기를 주의해야 하며 지상으로부터의 대공포 또한 조심해야 한다.

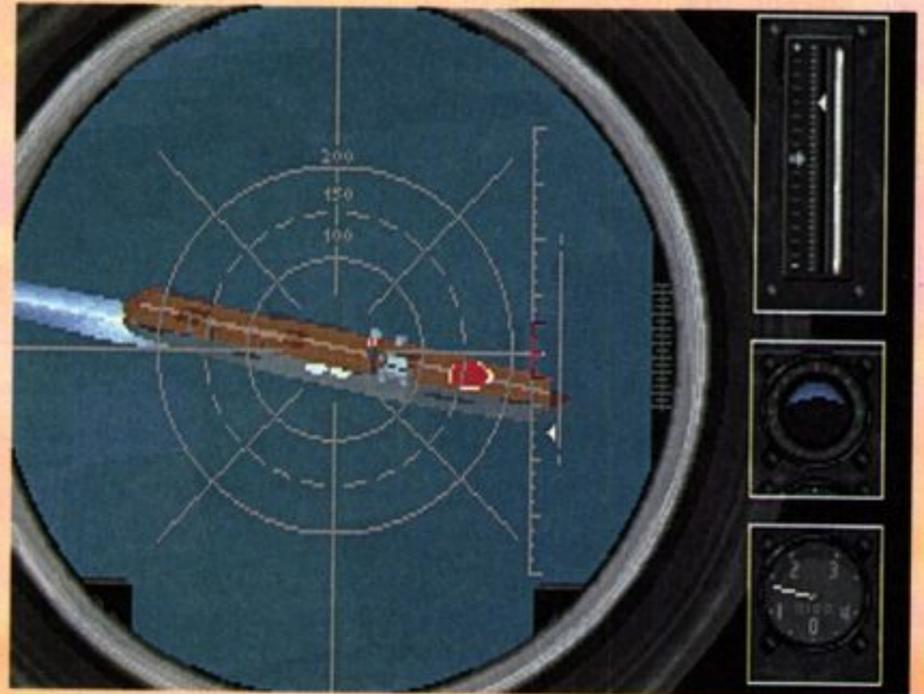
TORPEDO SHIP(함대파괴)

이 임무에서는 어뢰 폭격기를 타고 적 함대를 파괴하는 것이다. 어뢰공격은 KATE, DEVASTATOR, 그리고 AVENGER 기종만이 가능하다. 이 당시의 어뢰 기술은 그리 발달된 것이 아니기 때문에 저공(미국 어뢰들은 200 300 피트 이하, 일본 어뢰들은 300 400 피트 이하)에서 저속(미국 어뢰들은 110노트, 일본 어뢰들은 260 노트)으로 완전한 수평 비행을 하다가 사정거리(미국 어뢰들은 약 6300야드, 일본어뢰들은 2200야드 안에서)에

들면 투하해야 했다. 각 어뢰기들을 한발의 어뢰만을 장착할 수 있기 때문에 신중한 투하가 요구된다. 접근은 목표물이 진행하는 방향과 수직이 되는 위치에서 해야 명중율이 높다.

폭탄 투하경을 사용하는 방법

다이빙 폭격기(VAL, HELLDIVER, DAUNTLESS)에는 폭탄 투하경이 있다. 투하를 위해 다이빙을 시작한 다음 ALT F1을 이용, 투하경 모드로 들어간다.

이 시점에서도 계속 비행기를 조종하게 된다. 화면의 우측 상단에 길게 있는 것이 다이빙 각도이다. 수직에 가까울수록 바늘이 계기의 중앙으로 가게되며 중앙에 있을 때가 이상적인 투하 각도이다. 또한 중앙의 십자선에 투시되어 나타나는 숫자는 현재 고도이며 적절한 투하 고도에 가까울수록 바늘이 중앙으로 이동한다. 각도 및 고도가 이상적인 상태에 들어서면 다이빙 각도 표시계의 우측에 있는 선이 붉게 변한다. 우측 아래의 두 계기판은 각각 수평 표시계와 속도 표시계이다. 투하를 끝내면 바로 기수를 들고 빠져 나온다.

게임에 등장하는 각 기종별 특성

ZEKE 또는 ZERO, THE MITSUBISHI A6M2 & A6M5 REISEN

이 전투기는 내구성은 떨어지지만 뛰어난 기동성을 자랑한다. 미국 전투기들에 비해 기총 발사 속도가 느리므로 적기와의 정면 대결은 피하는 것이 좋다. 콜세어를 상대할 때는 선제공격을 하고 와일드캣이나 헬 캣(이들은 히트 앤드 런 전법을 잘 쓴다)과는 거리를 두지 말고 근접전을 벌이도록 한다.

KATE, THE NAKAJIMA B5N

어뢰 폭격에 상당히 우수한 성능을 보이지만 조종성은 떨어지므로 전투기와의 1대 1 공중전은 피하도록 한다. 제로기에 비하면 내구성이 좋지만 호위 전투기 없이는 임무 수행이 어렵다.

KATE, THE NAKAJIMA B5N

다이빙 폭격시 특히 뛰어난 조종성을 보이지만 미군기에 비해 최대 하강 각도가 작다. 고정된 착륙 바퀴 및 강력한 다이브 브레이크는 가속을 줄여주므로 다이빙 폭격에 많은 도움이 된다.

WILDCAT, THE GRUMMAN F4F 3 & F4F 4

제로기에 비해 조종성은 떨어지나 내구력이 훨씬 좋고 화력 또한 강력하다. 제로기와의 1대 1 공중전은 피하도록 하고 가능하면 여럿이 함께 공격 하도록 한다.

HELLCAT, THE GRUMMAN F6F 3

제로기를 상대하기 위해 제작된 비행기로서 제로기의 모든 취약점을 이용할 수 있도록 만들어졌다. 와일드 켓에 비하여 빠르고 조종성도 좋고 내구력도 뛰어나다. 제로기를 상대할 때는 근접전을 피하고 반복적인 히트 앤드 런 전법을 쓰도록 한다.

CORSAIR, THE CHANCE VOUGHT F4U

가속은 빠르지만 무겁기 때문에 상승 속도는 그리 빠르지 않다. 조종성은 좋은 편이 아니지만 회전율이 매우 뛰어나고 화력도 막강하다. 주의할 것은 반전된 상태로 3초 이상 비행하지 말라는 것이다. 스톨이 잘되기 때문이다.

제로기를 상대할 때는 헬켓과 같은 전법을 사용한다.

HELLDIVER, THE CURTISS SB2/ DEVASTATOR, THE DOUGLAS TBD 1/ DAUNTLESS, THE DOUGLAS SBD 3/ AVENGER, THE GRUMMAN TBF

이들은 모두 폭격기로 비슷한 특성들을 지니고 있다. 하지만 어벤져의 경우는 다이빙 폭격보다는 어뢰 폭격에 더 뛰어난 성능을 보인다. 폭격기들은 대개 조종성은 떨어지지만 안정성과 내구력이 좋다.

임무생성기

CAREER 모드에서는 단일 임무 모드가 지속적으로 주어지며 각 임무에 대한 기록 또한 보존된다. 그리고 게임에서 주어지는 임무들이 마음에 들지 않거나 좀 더 색다른 임무를 맡고 싶으면 임무 생성기를 사용하여 자신만의 임무를 만들어 보는 것도 좋을 것이다.

New Soft

폭스레인저3

제작사 : 소프트액션
장르 : 슈팅
용량 : 미정
발매일 : 94/12월 예정
가격 : 미정
문의처 : 소프트액션 (02 381 0522)

기존의 폭스레인저 시리즈가 일반적인 슈팅 게임이었던 것에 반해, 마지막 계시 에서는 게임 진행 도중 통신을 통해 시나리오를 알아내고 그 정보를 통해 게임을 풀어나가는 롤플레잉 개념의 진행 방식이 도입되었다.

초기 줄거리

차세대 에너지 (NF43)의 완성으로 지구는 평화와 더불어 엄청난 발전을 구가한다. 그러나 부피에 비해 무한한 열량을 갖고 있는 (NF43)은 악한 목적으로 이용할 경우, 지구 전체를 단숨에 파괴시킬 수 있는 위험성도 함께 내포하고 있었다. 세계연합은 지국상의 초강대국인 디욘국을 (NF43)의 악용 방지를 위한 감시관리국으로 선출하여 인류 발전을 도모하였다.

그러나....

은하력 G129438PB년, 디욘국의 총리였던 레키아는 온갖 부정을 저지르다

발각되어 지구상의 유일한 공산국가이자, 지구정복을 꿈꾸는 레드 노이아국으로 망명하게 된다.

한편, 디욘국은 레키아 총리를 축출하고 다시금 안정을 되찾았지만 관리중이던 (NF43)의 대부분이 유출된 것을 발견한다. 이 사건으로 인해 디욘국을 제외한 다른 국가들은 디욘국을 의심하고 경계하게 된다. 디욘국은 결백을 주장하지만 이를 증명을 위한 모든 노력은 수포로 돌아가고 만다.

세계연합의 의장국인 메이바를 비롯한 모든 회원국들은 만장일치로 디욘국에 대한 불신임안을 통과시켜 디욘국을 축출하기에 이른다. 그 후, 메이바국은 주변국가들과 동맹을 맺고 디욘국 응징을 위한 준비를 서두른다.

지구에는 긴장이 점점 고조되고...

디욘국은 외부국가의 침략을 막기 위한 방어 대책을 강구하는 한편, 모든 정보채널을 통해 (NF43)의 행방을 추적한다. 그러던 중, 디욘국의 방위사령관 자르도는 레키아의 소행이라는 단서를 잡는다.

극비리에 초중장비 공격로보트(지바43)을 건조하고 (NF43)을 탑재한 후, 드디어 에너지의 탈환과 레키아의 체포를 위해 레드 노이아국에 대한 공격을 감행하는데...

타이틀 로고

대형 캐릭터 등장!!

전투형 롤플레잉 게임의 진수!

IBM-PC 집중공략

이스2 스페셜

기종	IBM-PC	제작사	만트라	용량	2HD 장	장르	롤플레잉
가격	39,000원	발매원	아프로만	발매일	94/8/9발매	난이도	중

- **문의처** : 만트라(02-594-6874)
- **IBM PC 386 이상기종 권장**
- **그래픽 카드** : VGA
- **사운드 카드** : 사운드 블라스터 호환카드
- **입력도구** : 키보드, 마우스 지원
- **CD ROM 버전** : 49,000원

프롤로그

지금으로부터 800년전, 질서와 자유의 나라 이스가 탄생하였다. 이스는 두명의 여신과 여섯명의 신관에 의해 다스려지던 신록이 흐르는 번영의 나라였다.

이스의 탄생과 함께 만들어진 〔검은 진주〕의 힘은 나라를 더욱 강대하게 만들었고 여섯명의 신관들이 〔검은 진주〕의 마력으로 〔크레리아〕라는 금속을 만들어 이스를 더욱 발전시켜 나갔다.

하지만 양지가 있으면 음지가 있게 마련이듯이 〔크레리아〕의 탄생과 함께 그 부작용으로 〔악〕이 탄생하게 되었다. 〔악〕의 세력은 급속히 성장하여 곳곳에서 마물들이 출현하고 이스의 평화는 순식간에 깨어지고 말았다. 예상치 못했던 〔악〕의 출현에 당황한 여섯명의 신관들은 서둘러 〔크레리아〕를 땅속 깊숙이 봉인해버렸지만 이미 〔악〕의 세력들은 이스를 불바다로 만들고 있었다. 마물들에게 쫓겨 〔셀몬 신전〕까지 오게 된 두 여신과 신관들은 〔검은 진주〕의 힘으로 〔셀몬 신전〕을 하늘로 부상시켰다.

그 이후로 두 여신과 신관들은 다시는 모습을 드러내지 않았다. 그들의 자손에게 이스의 역사가 담긴 여섯권의 책을 전해준 채... 세월은 흘러 두 여신과 신관들이 이스의 사람들의 기억에서 잊혀져 갈 즈음, 저 먼 대륙에서 온 전사가 있었으니, 그는 이스의 비밀도 모른 채 여태까지의 길고도 험한 싸움을 통해서 여섯명의 신관들이 남긴 책을 모두 가지고 있었다.

란스 마을의 리리아

게임을 시작하면 자동 진행으로 아돌이 란스 마을 중앙으로 간다. 분수대 근처에 마을 사람들이 모여 있는데...

키 조작법	
공격 & 선택	Alt 키
마법사용 & 선택취소	Ctrl 키
장비 선택	F1 키
아이템 선택	F2 키
인물상태	F3 키
로드	F4
세이브	F5
게임 옵션	F6
게임 메뉴	Tab키
도스로 나감	F10 키

바노아가 꺼이꺼이 울고 있다. 자초지종을 들어보니 바노아의 딸, 바로 아돌을 구해준 리리아가 다므의 제사장인 카리스에게 잡혀갔다는 것이다.

마을 청년들은 나서서 싸우려고 하지만 촌장의 한마디에 모두들 기가 꺾여서 물러나고, 드디어 아돌이 지원을 한다. 그리고 마을의 전사인 사가가 잘 싸우라면서 자신의 검을 아돌에게 준다.

이곳의 적들은 너무 강해서

신의 일기장

초반에는 상대할 수 없으므로 신의 일기장만 가지고 잽싸게 빠져나오자.

카리스에게 잡혀간 리리아의 어머니인 바노아의 집에 들르면 체력 회복약(Potion)을 하나 준다.

리리아를 구하기로 결심한 아돌

잠깐만 !!

이스2 스페셜은 아무 곳에서나 세이브(Save)를 할 수가 없고, 여관(Inn)에서만 가능하다. 하지만 아무 곳에서나 할 수 있는 아이템이 있다. 일단 그것을 얻어야만 게임을 쉽게 풀어나갈 수 있으므로 초반에 꼭 입수하도록 하자.

마을 지도를 보고 지라의 집 앞에 있는 나무 뒤의 비밀 통로를 따라가자.

오른쪽 흙벽의 숨겨진 문으로 들어가 보면 적들이 있는 동굴이 나온다.

바로 이 동굴 안에 아무 곳에서나 세이브를 할 수 있는 신의 일기장이 있다.

이제, 마을 밖으로 나가자. 다스아 평원이 나오는데 이곳이 바로 초반부의 주무대이다. 일단, 비밀 장소들이나 평원을 오가면서 레벨(Level)을 충분하게 올린 후에 문도리아에 있는 라스티니 폐광으로 들어가자.

문도리아를 지나 라스티니 폐광으로 가다보면 북쪽으로 잠긴 문이 있을 것이다. 이 문은 나중에 열 수 있으므로 신경쓰지 않아도 된다.

다스아 평원의 비밀 장소

폐광 1층의 입구 서쪽에 갱도가 무너져서 막힌 곳으로 가면 옷조각을 얻을 수 있다. 문득, 란스 마을의 후리다가 자기 형 후레아가 폐광에 들어가서 돌아오지 않는다며 걱정하던 말이 생각난다.

옷조각을 가지고 란스 마을로 돌아가서 후리다에게 보여주면 자기 형의 옷조각이라며 꼭 구해달라고 한다.

갱도가 막혀서 더 이상 전진할 수 없다고 하면 후리다가 곡괭이를 줄 것이다.

란스 마을의 후리다

다시 폐광의 막힌 곳으로 간 후, 곡괭이 아이템을 선택하면 벽을 허물고 후레아를 만날 수 있다. 후레아는 고맙다면서 회복약을 주고 마을로 돌아간다.

뚫린 길을 통해 2층으로 올라갈 수 있다. 2층 북동쪽에 3층으로 올라가는 입구가 있다. 3층에서는 남동쪽에 있는 상자에서 제사장의 열쇠를 얻은 후에 그 열쇠로 남서쪽의 잠긴 문을 열고 들어간다.

들어가 보면 카리스가 리리아를 제단 위에 올려놓고 의식을 행하려 하고 있다.

위기일발의 리리아

이를 저지하려는 아돌과 카리스와의 대결이 펼쳐진다. 처음에는 카리스가 그냥 공격하지만 몇대 맞으면 괴물 모습으로 변해서 덤빈다. 입에서 발사하는 유도탄을 조심하자..

괴물로 변한 카리스

괴물로 변한 카리스를 물리치면 리리아를 구해서 바노아에게로 데려가자.

기뻐하는 바노아가 아돌에게 감사하다면서 하루 밤 쉬고 가라고 한다.

그러나 그날밤... 리리아가 갑자기 병이 나서 아돌은 급히 마을 의사인 후레아를 불러오게 된다.

후레아는 리리아가 암흑 마법에 걸려서 병이 든 것이라면서 세가지 재료로 약을 만들어 먹여야만 나을 수 있다

셀세타의 꽃이 있는 꽃밭

혹시 아돌이 까막눈이라면 게임은 여기서 끝날텐데...

고 한다. 세가지 재료란, 셀세타의 꽃과 로다의 열매, 그리고 월광초이다.

마을 사람들에의 이야기를 들어보면 셀세타의 꽃이 카리스의 제단 뒤에 있는 꽃밭에 있다고 한다. 꽃밭에 가면 꽃과 함께 그곳에 있는 상자에서 철광석도 얻을 수 있다.

로다의 열매는 다스아 평원에 있는 로다 숲 속의 커다란 나무 아래서 구할 수 있다.

로다 숲

이제 월광초만이 남았는데... 마을의 아린에게 가서 대화를 하면 월광초는 환영의 숲 안에 있다면서 환영의 숲에 들어갈 수 있는 환영의 나뭇가지를 준다.

환영의 숲에 가기 전에 꽃밭에서 얻은 철광석을 대장간에 가져다 팔면 대장간이 무기를 만들게 되고...

무기 상점에서 무기를 살 수 있게 된다.

아이템에서 환영의 나뭇가지를 선택하면 환영의 숲 A에 들어갈 수 있다.

환영의 숲 남동쪽, 큰 나무 아래에 요정이 앉아 있다. 월광초에 대해 물어보면, 환영의 숲에 있는 풀들이 전부 월광초라고 말한다.. 쩝쩝

요정은 자신을 아이샤라고 소개하면서 정령의 메달을 구해달라고 한다. 일단, 마을로 돌아가자. 리리아는 정신을 차리게 되고, 아돌은 후레아로부터 촌장인 레구아가 좀 만나자고 한다는 말을 듣는다.

하달의 탑

촌장에게 가보자.

촌장 레구아

촌장은 아돌이 지니고 있는 여섯권의 책에 대해 간단한 설명을 해준다.

그리고 문도리아에 있는 잠긴 문의 열쇠를 주면서 그 문 안에 있는 석판을 읽어보면 앞으로 할 일들을 알 수 있을 것이라는 말을 한다.

문도리아에 있는 잠긴 문을 열고 안으로 들어가자. 왼쪽에 석판이 있을 것이다.

신관들에게는 여섯개의 기록이 있는데 셀몬 신전의 수호를 위해 바람 계곡에 봉인된 다리를 만들었고, 신관들로부터 여섯개의 기록을 모두 들으면 셀몬 신전으로 가는 길을 다시 열 수 있다는 것이다.

결국, 여섯명의 신관을 모두 만나서 셀몬 신전으로 가는 길을 다시 여는 것이 앞으로의 가장 중요한 일인 셈이다.

입구로 돌아와서 북쪽 동굴로 들어가자. 동굴 오른쪽에서 신계의 지팡이를 구해서 왼쪽 문으로 들어가 보면 박쥐 보스가 있다. 레벨이 적어도 24 이상은 넘어야 물리칠 수 있다.

내가 바로 문도리아 박쥐닷!

옆으로 돌아가서 공격하면 의외로 쉽게 이길 수 있으며, 뒤에 있는 문으로 들어갈 수 있다.

문 안에는 여신상이 있는데 여신상 앞에서 신계의 지팡이를 사용하면 여신상이 말을 한다.

여신상은 700년 동안 아돌을 기다려 온 힘이 있으니 가져가라면서 아돌의 마법 수치[MP]를 가득 채워준다.

여신상... 아름답기도 하셔라

이제 문도리아에서 할 일들은 모두 끝났다. 란스 마을의 장로에게 가보면 정말로 여섯개의 탑과 신관이 있을 줄은 몰랐다며 다스아 평원 동쪽의 잠긴 문을 열어준다.

잠긴 문을 통과하면 놀티아로 가는 길과 바람의 길, 그리고 동굴이 나올 것이다. 바람의 적들은 아직 상대할 수가 없고 놀티아로 가는 길은 결계로 막혀 있으니, 일단은 동굴로 간다.

동굴 안에서 북쪽으로 가면 여섯 신관중 한명이 있는 하달의 탑 입구가 있다.

하달의 탑은 7층으로 이루어져 있으며, 7층에는 보스인 다크 하달이 신관에게 가는 길목을 막고있다. 지도를 보고 올라가면 그리 어렵지 않을 것이다.

2층 문은 흙의 열쇠로, 3층 문은 철의 열쇠, 4층 문은 대리석 열쇠, 6층 문은 빛의 열쇠로 연다.

다크 하달은 요정 아이샤가 부탁하던 정령의 목걸이를 가지고 있으며, 레벨이 32는 넘어야 쉽게 이길 수 있다. 다크 하달을 물리치면 드디어

다크 하달과의 전투

신관이 있는 곳으로 갈 수 있게 된다. 신관은 이스의 전설 일부를 들려주고 첫번째 마법인 이동 마법[Return Magic]을 준다.

이동 마법을 장착하고 Crtl 키를 눌러보면 마을 이름들이 나타날 것이다.

근데... 지금은 란스 마을 밖에 나타나지 않는다. 왜냐하면... 여태까지 가 본 마을이 란스 마을 뿐이니까 !!

하달의 탑에 있는 신관

토바의 탑

환영의 숲에 있던 요정에게로 가자. 요정 아이샤에게 정령의 목걸이를 주면 고맙다면서 엘프 마을로 데려가 준다.

아이샤는 마을을 자유롭게 다닐 수 있는 엘프의 메달을 주는데, 이 메달은 장착하고 가만히 서있으면 체력[HP]이 올라가는 굉장한 아이템이다.

엘프 마을을 구석구석 돌아다녀 보면, 강으로 막혀서 남쪽 마을로 갈 수 없음을 알 수 있다. 단 한가지, 우드 타워를 통해서만 왕래할 수 있게 만들어 놓았다.

인간을 믿지않는 아네아

마을 중앙에 인간을 믿지 않는 아네아가 있다.

신관에게 책을 전해야 한다고 자초지종을 설명하면 아돌을 믿고 우드 타워를 통과하게 해준다.

엘프 마을 남쪽을 지나서 아래로 내려가면 환영의 숲 B에 들어 갈 수 있고, 남동쪽에 두번째 탑인 토바의 탑으로 통하는 길이 있다.

토바의 탑 입구

1층에는 2층으로 올라가는 계단이 두군데 있는데 왼쪽으로 가야한다. 2층 북쪽에서 힘의 열쇠[Key of Power]를 찾은 다음, 중앙 계단을 통해 3층으로 올라가자. 9층에서는 괴력의 열쇠[Key of Mysterious]를 얻을 수 있다.

다크 토바

10층의 잠긴 문은 힘의 열쇠로 열리고, 15층의 잠긴 문은 괴력의 열쇠로 열 수 있다. 15층의 보스 다크 토바는 몸을 감싸고 있는 구슬이 떨어졌을 때가 약점이므로 그때를 노려서 공격하자.

다크 토바를 물리치면 신관을 만나 토바의 장을 전해줄 수 있다. 그리고 보답으로 공격 마법인 불의 마법[Fire Magic]을 받는다.

그리고 이동 마법을 써보면 엘프 마을이 추가되었음을 알 수 있다. 엘프 마을의 아네아에게로 가보자. 아네아에게 놀티아로 가는 방법을 알려달라고 하면, 놀티아는 신관들이 죄인들을 그곳으로 쫓아버려서 다시는 돌아오지 못하게 하려고 봉인해버린 버림받은 땅이라면서 놀티아에 가면 [크레리아]도 구할 수 있다고 한다.

하지만 자신도 놀티아로 가는 방법은 모른다면서 혹시 놀티아에 가면 자신의 딸인 아리사를 찾아서 자신의 반지를 전해달라고 한다.

아네아의 반지는 엘프의 메달처럼 가만히 서있으면 체력을 자동으로 회복 시켜주는 기능을 가지고 있다. 그럼, 엘프 마을 남쪽에 있는 드워프 에릭을 찾아가 보자.

에릭은 무언가를 알고 있는 것같아 보이는데... 계속 술을 가져오라고 한다. 란스 마을의 주점에서 술을 사다주면, 내일 다스아 평원 북쪽으로 가보라고 한다.

드워프 에릭

에릭이 말한대로 다스아 평원의 북쪽 강가로 가보면, 멧

아네아

뗏목을 타고 어디론가 흘러가는 아돌

목을 발견할 수 있다.
　어느새 뗏목을 타고 있는 아돌. 어디로 가는 것인지...

놀티아 빙벽

　어느새 아돌은 빙벽으로 둘러싸인 곳에 누워있다. 어떤 할머니가 다가와서는 아돌을 깨운다. 이곳이 어디냐는 아돌의 물음에 놀티아라고 하는 할머니. 그러면서 마을을 찾는다면 서쪽으로 가보라고 일러준다.

아돌을 깨우는 할머니

　놀티아라... 제대로 온 것 같기는 한데... 어쨌든 서쪽에 있다는 마을을 찾아가 보자. 이곳 놀티아 지역은 제작사인 만트라측에서 버그를 패치하면서 마법을 봉인해 버렸다. 그 덕분에 플레이어는 리턴 마법을 쓸 수가 없어서 빙벽을 직접 왔다갔다해야 하는 고난을 겪게 되었다. 으으으...
　지도를 보고 놀티아 빙벽 동부에서 중부를 거쳐 놀티아 마을로 가자. 하지만 얼음 빙벽은 오를 수가 없을 것이다. 이것은 나중에 해결되므로 지금은 갈 수 있는 곳만 신경쓰자. 놀티아 마을 사람들과 대화를 해보면 마을 주점에 사다라는 검사가 와 있다는 것과 이 마을에 있던 아리사라는 여자가 자신을 잡으려는 사람들을 피해 놀티아로 도망쳤음을 알 수 있다.
　아리사...? 어디서 많이 듣던 이름인데... 맞다! 바로 엘프 마을 아네아의 딸이다.
　어디로 도망친 것일까하는 의문은 잠시 접어두고 일단 주점으로 가서 사다를 만나보자.

놀티아 마을

　사다는 셀몬 신전으로 가다가 바람의 계곡에서 거대한 바람에 밀려 놀티아에 떨어졌다고 한다. 또 그는 놀티아 북쪽 빙벽에 여신의 동상이 있다는 소리를 들었다며 지금은 얼음 빙벽을 오르기 위해 돌신을 깎고 있다고 한다.
　얼음 빙벽을 오르기 위해선 돌신이 있어야 하는데 놀티아 마을의 석수장이 할머니는 몇 년전 마을을 떠났다는 것이다. 그럼... 아돌을 구해준 그 할머니가 혹시 석수장이가 아닐까... 얼른 그 장소로 달려가 보자. 과연 그 할머니에가 석수장이였다. 돌신을 신고 여신을 만나러 간다는 아돌의 말에 돌신을 만들어 주겠다며 빙벽의 비밀 동굴로 들어간다. 따라들어가 보면 누군가가 석수장이 할머니를 반긴다. 아리사! 바로 아리사였다. 자신을 잡으러 온 줄로 알고 안으로 도망치는 아리사. 할머니에게 자초지종을 이야기 하면 오해가 풀리고 아리사가 다시 나온다.

사다를 만나는 아돌

요정 아리사

놀티아 지도

※기호설명 Ⓢ : 출발지점 ㅡ : 막다른 곳 ⫩ :얼음 길

아리사에게 아네아의 반지를 주면 어머니께 전해달라며 자신의 목걸이를 준다. 이제 아리사의 일은 일단락되었고 돌신을 깎아야 한다.

할머니는 돌신을 만들 돌을 구해오라고 한다. 놀티아 마을의 주점에 가서 다시 사다를 만나보면 그는 이미 만취되서 정신이 없다.

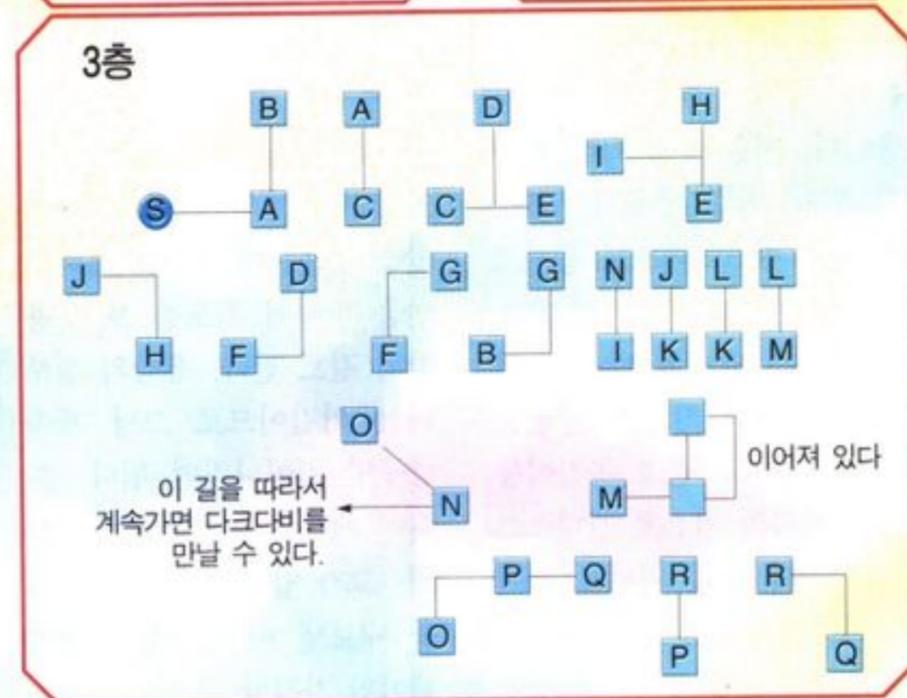
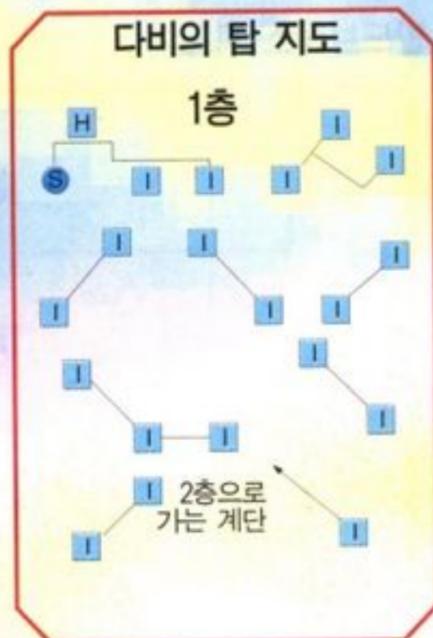
돌을 요구하면 자신이 조금 깎던 것을 두개 준다. 다시 석수장이 할머니에게 가서 돌신을 두켤레 깎은 후 놀티아의 주점으로 가보면 그는 어디론가 나가버렸다. 돌신 한켤레를 바텐더에게 맡기고 나오자. 다시 한번 주점에 들어가면 바텐더가 여관에서 하루 자고오라고 한다.

여관에 가서 하루 푹 쉬고 다음날 주점에 가보면 사다가 돌신을 찾아서 북쪽 신관으로 떠났음을 알 수 있다. 아돌도 가만히 있을 수는 없다. 지도를 보면서 빙벽 북부로 가서 여러가지 갑옷들을 입수하며 돌아다니자. 참고로 이제 돌신이 있으니 얼음으로 된 빙벽도 무리없이 오를 수 있다.

산양의 공격

도둑의 마을에 가보면 들어가는데 무려 1억골드를 요구하며 쫓아낸다. 신관의 신전에 가서 놀티아의 봉인을 풀려는데 세명의 신관 허락이 없으면 봉인을 풀 수 없다고 한다. 그럼 마지막 남은 숲으로 간다.

위로 계속 올라가보면 공간이동 표식이 있다.

공간이동하면 세번째 탑인 다비의 탑으로 간다. 이 탑은 3층으로 이루어져 있지만 공

다비의 탑의 계단

간이동 발판으로 이루어진 미로가 있어 아주 까다롭다.

지도를 보고 차분히 올라가자.

올라가다가 2층에서 구할 수 있는 불의 갑옷(Fire Armor)은 나중에 크레리아 갑옷을 얻기 전까지 얻을 수 있는 갑옷 중에 가장 좋은 것이므로 입수하도록 하자.

3층에서 다크 다비가 있는 곳으로 공간이동하면 즉시 전투가 시작된다. 하지만 강력한 다크 다비를 몇대 때리지도 못한 채 아돌은 그만 죽고 만다.

그때 갑자기 아리사가 나타나 요정의 마법을 써서 아돌을 되살리고 다크 다비의 힘을 약화시킨다.

이제는 대등하게 다크 다비와 겨룰 수 있다.

다크 다비는 아돌의 허상을 만들어서 공격을 하는데 주위를 원형으로 도는 빛을 노려서 가격하면 된다.

허상들에는 신경을 쓸 필요가 없다. 다비를 물리치고 쓰러지는 아리사를 부축하는 아돌. 아리사가 쓴 마법은 바로 요정 최강의 마법으로 그 댓가는 바로 사용자의 생명이었다. 아돌의 품에서 죽어가는 아리사. 아돌은 극도로 분노한다.

슬픔을 뒤로 한채... 다비의 탑을 빠져 나와 신관의 신전으로 가서 봉인을 푼다.

그리고 봉인이 풀린 놀티아로 가는 길을 통해 다스아 평원으로 나온다.

분노하는 아돌

혼신의 마법을 쓰는 아리사

메사의 탑

엘프 마을의 아네아를 찾아 가지만 아리사의 일은 차마 이야기를 하지 하고 아네아로 부터 감사의 표시로 요정의 반지만을 받고 나온다. 참고로 요정의 메달, 아네아의 반지, 아리사의 목걸이, 요정의 반지들은 모두 사용하고 가만히 서 있으면 체력을 높여주는 아이템이므로 평상시에도 사용하고 있는 것이 좋다.

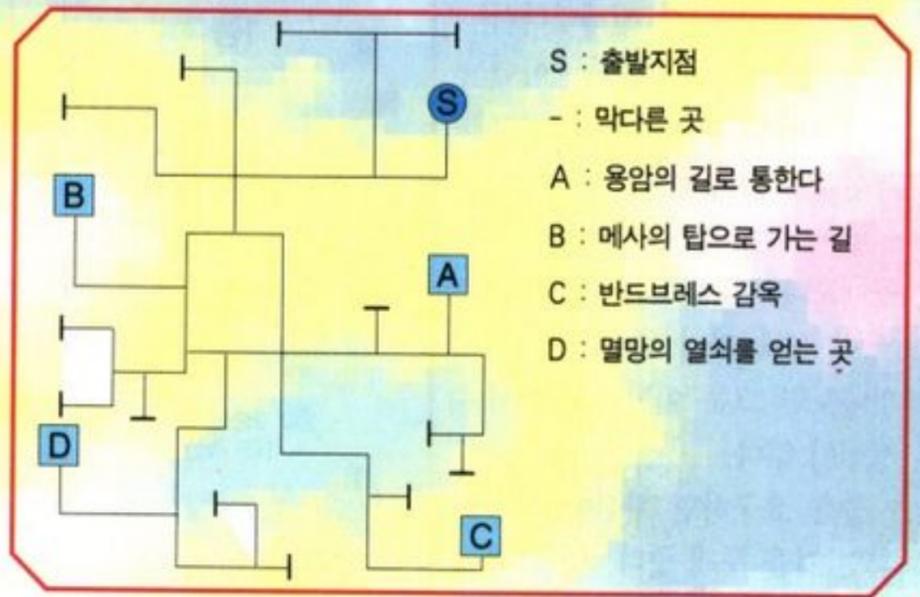
엘프 마을의 드워프 에릭에게 술을 가져다 주면서 드워프 마을에 있는 탑에 대해 물어보면 에릭은 직접 드워프 마을에 가보라면서 로다의 나뭇가지를 준다. 로다의 숲으로 가서 로다의 나뭇가지를 사용하면 로다의 나무와 대화할 수 있다. 1286살 먹은 로다의 나무는 아돌의 이야기를 듣고 흔쾌히 자신의 뿌리로 가는 길을 열어준다. 로다의 뿌리에서 오른쪽 아래로 내려오면 에릭의 편지와 이상한 스위치를 발견할 수 있다. 스위치는 바로 밑의 잠긴 문을 열어주어 드워프 마을로 들어갈 수 있게 해준다.

드워프 마을 사람들

통로를 따라 드워프 마을로 들어서면 갱도가 무너져서 통로가 막히고 드워프 마을 사람들에게 둘러쌓인다. 드워프 마을 사람들과 언어가 달라 자초 지종을 설명할 수도 없는데, 드워프 마을 사람들은 아돌은 그냥 잡아 가두려고만 한다. 그때 촌장이 아돌이 가진 에릭의 편지를 보고 오해를 풀게된다. 촌장이 준 속삭임의 목걸이 덕분에 말이 통하게 된 아돌은 탑을 찾아서 왔다고 한다. 촌장은 잘 해보라며 무너진 갱도는 금방 뚫겠다고 말한다. 바로 이 촌장이 엘프 마을 에릭의 아버지이다. 마을 북서쪽으로 탑을 찾아 나서기 전에, 이 드워프 마을에는 중요한 이벤트가 있는데 그것은 바로 악마의 방울이다. 마을 주점 아래 왼쪽의 벽에 비밀 통로가 있다. 이 길은 반드브레스로 통하고 다시 비밀 장소로 이어진다. 그 곳에서 악마의 방울을 얻을 수 있다. 악마의 방울을 가지고 란스 마을로 공간이동하여 지라의 집으로 간다. 그러면 지라의 집 지하로 들어갈 수 있다. 그 집 지하에서 크레리아 검에 필적하는 강력함을 가진 악마의 검(Devil Blade)를 얻을 수 있다.

악마의 검을 얻었다

악마의 검을 가지면 크레리아 검을 얻기 전까지는 더 강한 검은 얻을 수 없을 정도다. 다시 드워프 마을로 공간이동하여 북서쪽 통로를 따라 반드브 레스동굴을 지나서 반드브레스로 나간다.

먼저 가야할 곳은 반드브레스 감옥이다. 이 감옥에서 라미아 마을의 타루후를 만날 수 있는데 그는 자신을 풀어달라며 게라루티가 가지고 있는 감옥 열쇠인 검은 진주만이 감옥의 문을 열 수 있다고 한다. 게라루티는 감옥 북쪽의 용암의 길을 지나야 만날 수 있다며 용암의 열기를 막아줄 아이템인 아이스크리스탈을 건네준다. 아이스크리스탈을 받아서 지도를 보고 용암의 길로 간다. 용암의 길부터는 외길이므로 그냥 계속 출구만 찾아나가면 된다. 드디어 게라루티를 만나게 되는데, 그가 입에서 이상한 물체를 내보낼 때 입부분을 공격해야만 가격할 수 있다.

반드브레스 지도

건방진 게라루티

게라루티를 없앤 후 검은 진주를 가지고 감옥으로 가서 타루후와 그의 친구를 풀어준다. 그의 친구는 나중에 아주 중요한 역할을 한다. 이제 네 번째 탑인 메사의 탑을 클리어할 차례이다. 지도를 보고 메사의 탑으로 가는 동굴로 들어가서 다시 반드브레스로 나온다. 나온 곳으로부터 바로 위의 동굴로 들어가서 다시 반드브레스로 나온다. 이 곳은 외길이므로 반드브레스 동굴로 들어가서 다시 반드브레스로 나온다. 나와서 남쪽 동굴로 들어가면 밑으로 나가는 출구가 오른쪽 방향으로 계속 이어진다. 이중에서 그냥 첫번째 출구로 나가면 된다. 나와서는 아래로 내려오다가 오른쪽으로 가면 들어갈 수 있는 동굴이 3곳 나온다. 서쪽 동굴은 아무것도 없고 동쪽 동굴에 크레리아 방패 다음으로 강한 불꽃의 방패(Flame Shield)가 있다. 나중에 얻을 기회가 한번 더 나오지만 지금 꼭 얻어두자. 남쪽 동굴로 들어가면 드디어 메사의 탑데 갈 수 있다.

메사의 탑

메사의 탑은 총 35층으로 이루져 있지만 그리 어렵지는 않다. 1층에서는 수정의 열쇠, 5층에서는 금광석의 열쇠, 16층에서는 텅스텐 열쇠, 32층에서는 시간의 열쇠를 각각 얻을 수 있다. 메사의 탑 보스인 다크 메사는 레벨이 58 정도면 무난하게 처리할 수 있다.

메사의 탑 보스

메사의 탑에서 신관을 만나면 신관에게서 시간 정지 [Time Stop] 마법을 얻을 수 있다. 이 마법을 쓰면 마법 수치가 다 없어질 때까지 주위의 적들이 움직이지 못한다. 그러므로 마법 수치가 많으면 더욱 오랫동안 쓸 수 있다는 말이다.

아돌을 찾아온 리리아

메사의 탑

다시 드워프 마을로 공간이동해서 촌장과 대화하면 잘했다며 무너졌던 갱도가 다시 뚫렸다고 한다. 나갈 때는 공간이동을 해도 되고 그냥 걸어나가도 된다. 하지만 어차피 놀티아의 마을로 가야 한다. 그 전에 란스 마을의 리리아의 집에 들러보면 리리아가 아돌에게 무엇인가를 전하기 위해 집을 나갔음을 알 수 있다. 어디로 간 것일까? 놀티아 마을로 공간이동해서 빙벽 지도를 보고 전번에 쫓겨났던 도둑의 마을로 다시 가보자. 이제는 들어갈 수 있을 것이다.참고로, 종전에 놀티아의 봉인이 풀렸으므로 이제 놀티아에서도 자유롭게 마법을 쓸 수 있다. 마을 사람들과 대화해 보면 마을의 북쪽에 탑이 하나 있으며 신전도 있었지만 지금은 폐허가 되었다고 한다. 또한 도둑의 마을답게 도박장도 있다. 그러나 애석하게도 프로그램버그인지 다른 이유에서인지 들어갈 수가 없다.

문제의 도박장

마을 남동쪽으로 나가 숲을 통해 폐허가 된 신전으로 간다. 그곳에서 아돌은 레아와 피나를 만나게 되는데 그들은 이 신전이 원래 여신의 신전이었다고 말한다. 아돌이 그것을 어떻게 아느냐고 반문하자 당황하는 두사람.

레아

피나

이때 갑자기 리리아가 나타난다. 어찌된거냐고 묻는 아돌의 질문에 리리아는 아돌을 찾으러 놀티아로 왔다가 길을 잃고 쓰러졌는데 레아와 피나가 구해줬다는 것이다.

그리고 리리아가 아돌에게 주려고 했던 것은 다름 아닌 여신의 반지였다.

여신의 반지는 마물들의 힘을 약화시켜서 사용자를 마물들로부터 보호해 주는 힘이 있다고 하는 레아와 피나. 그러나 아돌은 리리아에게 더 필요한 것이라며 받지 않는다. 리리아를 뒤로 하고 아돌은 신전 뒤에 있는 젬마의 탑으로 향한다. 젬마의 탑은 4층으로 되어 있는데 그렇게 복잡하지도, 또 쉽지도 않은 수준이다. 젬마의 탑 3층에서 전투 장갑[Battle Gauntlet]을 얻을 수 있으니 참고하기 바란다. 젬마의 탑 보스를 만나러 가는데... 갑자기 리리아가 아돌을 공격한다. 자세히 보니 여신의 반지가 없다! 금방 가짜라는 것이 들통나고, 드디어 다크 젬마가 모습을 드러낸다. 가볍게 물리치고 신관 앞에서 젬마의 장을 펼쳐드는 찰나, 진짜 다크 젬마가 젬마의 장을 빼앗아 도망친다. 아돌이 싸운 것은 다크 젬마의 일부분에 불과했던 것이다.

어쩐지 쉽더라... 다크 젬마는 도망치면서 바람의 계곡에 있는 전사 결투장에서 기다리겠다고 한다. 으... 참을 수 없다. 어서 바람의 계곡으로 떠나자. 젬마의 탑을 터벅터벅 내려오는데 리리아가 쓰러져 있다. 리리아를 깨워 자초지종을 들어보니 마물들이 신전으로 쳐들어와서 레아와 피나를 잡아갔다는 것이다. 다행이 리리아는 여신의 반지 덕분에 잡혀가지 않았다는 것이다.

바람의 계곡

리리아를 란스마을로 데려다 주고 서둘러 바람의 계곡으로 향한다. 하지만 전에 놀티아 마을에서 사다에게 들은 바로는 바람의 계곡에서는 바람의 옷이 없으면 거대한 바람에 밀려서 지나갈 수 없다고 했다. 어쩐다.... 생각하며 돌아다니던 중 아돌은 무심코 엘프 마을 아이샤의 집에 들러본다.

의외로 아이샤가 아돌의 이야기를 듣자 다른 방법으로도 바람의 계곡에 갈 수 있다고

바람의 계곡

한다. 엘프 마을 밑의 환영의 숲B에서 동쪽으로 가보면 아이샤를 닮은 석상이 있는데 그 곳을 지나가면 비밀 통로를 통해 바람의 계곡으로 들어갈 수 있다는 것이다. 가보니 정말로 바람의 계곡에 갈 수 있다. 우선 바람의 계곡 안에 있는 바람의 옷부터 구하자.

지도를 보고 바람의 옷을 구한 후, 전사의 결투장으로 간다. 바람의 계곡 안에서는 아사신의 단검이라는 무기도 구할 수 있는데 악마의 검보다 뛰어나지 못하므로 악마의 검을 가지고 있다면 무시해도 좋다.

바람의 옷을 얻다

전사의 결투장으로 가서 다크 젬마를 응징할 차례이다. 다크 젬마는 그렇게 힘들이지 않고 물리칠 수 있다.

전사의 결투장에서의 혈투

다시 찾은 젬마의 장을 들고 도둑의 마을로 공간이동하여 또 한번 젬마의탑을 올라가야 한다.

흐... 지겹지만 어쩔 수 없다. 젬마의 탑에서 신관을 만나면 텔레파시〔Telepathy〕 마법을 구할 수 있는데, 텔레파시 마법은 마법 수치가 허락하는 시간동안 아돌을 마물로 만들어 준다. 이 마법은 게임의 후반부에 아주 유용하므로 잘 알아두자. 이제 다시 바람의 계곡으로 가서 그 안에 있는 팩트의 탑을 올라가야 한다. 가는 방법은 두가지다. 엘프의 마을로 공간이동하여 환영의 숲B를 통해서 가도 되고, 란스 마을로 공간이동하여 다스아 평원의 바람의 길을 바람의 옷을 입고 통과한 후 바람의 계곡으로 가도 된다. 지도를 보고 팩트의 탑으로 가자. 팩트의 탑은 무려 60층이라는 어마어마한 탑이다. 하지만 각 층이 그렇게 넓지 않으므로 조심하면 오히려 더 쉬울 수도 있다. 한가지 주의할 점은 팩트의 탑에서는 아래로 내려가는 계단, 제자리로 오는 계단, 위로 올라가는 계단 등이 존재한다.

많이 올라갔다가도 잘못해서 맨 아래로 내려오는 계단을 밟으면 헛수고를 할 수 있다는 것이다. 그러므로 계단을 통과할 때마다 층수를 확인하고 만일 올라갔다면 각 층마다 세이브하는 것이 좋다. 올라가다가 10층에서 구할 수 있는 불의 장갑〔Fire Gauntlet〕은 반드시 챙기도록! 유일한 공격 마법인 불의 마법〔Fire Magic〕을 유도탄처럼 만들어 주기 때문에 전투가 한결 수월해진다. 꼭대기층으로 가서 신관을 만나면 마지막 마법인 방어〔Shield〕 마법을 준다. 이제야 비로소 모든 신관들을 만나 셀몬 신전으로 가는 길의 봉인이 풀렸다.

셀몬 신전

귀여운 마물로 변한 아돌

바람의 계곡 지도를 보고 라미아 마을로 가자. 보초가 아돌을 기다리는 사람이 있다면서 어떤 사람을 불러온다. 기다리던 사람은 고트라는 전사로 자신의 꿈에 피나와 레아가 나와서 빨간 머리 전사를 도와주라고 했다는 것이다. 그리고나서 고트는 셀몬 신전으로부터 오는 마물들을 막아야한다며 먼저 셀몬 신전쪽으로 향한다. 마을을 돌아다니다 보면 다리 옆에서 어떤 아주머니가 울고 있다.

사연을 물어본 즉, 그 아주머니의 딸인 마리아란 아가씨가 마물들에게 제물로 잡혀갔다는 것이다. 꼭 구해오겠다고 약속하고 계속 돌아다니자. 마을의 원로인 하다트씨의 집에 들르면 어제 사다가 하다트씨의 집에 있던 크레리아 검을 들고 마리아를 구하기 위해서 셀몬 신전으로 떠났음을 알 수 있다.

아돌도 가겠다고 하자 하다트씨는 언제 어디서라도 자신과 대화할 수 있는 리라의 소라껍질을 준다. 소라껍질을 가지고 마을 북동쪽으로 가면 고트가 길목을 지키고 있다.

소라껍질을 보고 안심하고는 아돌을 신전쪽으로 통과시켜 준다. 산길을 따라 올라가면 신전의 입구가 나온다.

하지만 인간은 들어갈 수 없다고 한다. 방법이 있을 것 같은데...

아! 텔레파시 마법이 있었지!!. 텔레파시 마법으로 아돌을 마물로 만들면 들어갈 수 있다. 또 하나 재미있는 것은 마물로 변하면 괴물들과 친구처럼 대화할 수 있다는 점이다. 대화를 해보면 아돌은 괴물들에게 원수처럼 인식되어있는 것을 알 수 있다.

괴물들과 대화도 가능하다

들어간 곳은 셀몬 신전 남부이다. 여기서 할 일은 우선 수로로 가는 것이다.

셀몬 신전의 지도에서는 계단이 너무 많고 복잡해서 계단을 표시하지 않았다. 셀몬 신전 남부에서 A지역으로 간 다음, 수로가는 길로 표시된 곳으로 가보자. 다레스가 지키고 있다가 어서 신전을 나가라고 경고한다. 하지만 들은 척도 않고 아돌이 지나치

셀몬신전 남부지도

빛의 문 앞

자 아돌에게 저주를 걸어서 마물로 만들어 버린다.

저주에 걸리는 아돌

마물로 변한 채 앞으로 가서 계단을 내려가면 수로 서부로 나갈 수 있다.

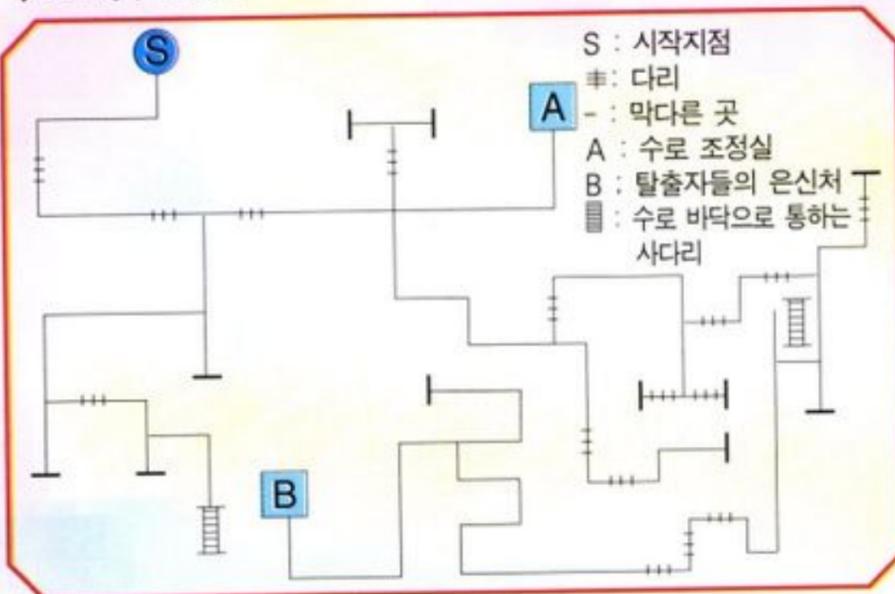
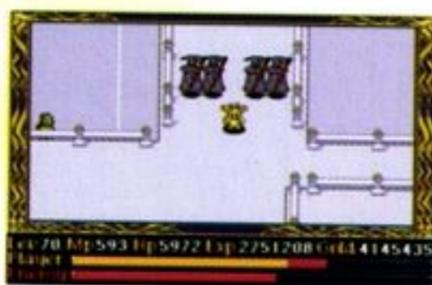
수로 서부 지도

수로를 돌아다니다 보면 물이 차서 사다리가 있어도 내려가지 못하는 곳이 몇군데 있다. 어떻게든 물을 빼야 할텐데... 지도를 보고 탈출자들이 있는 곳으로 가면 사람들은 마물로 변한 아돌을 보고 문을 열어주지 않는다.

하지만 아돌이 말을 하자 약간 의심을 풀고 라미아 마을의 레크 할아버지에게 가면 저주를 풀어줄 것이라고 한다. 하지만 마물의 모습이라 공간이동 마법도 듣지않는다. 지도를 보고 걸어서 라미아 마을로 빠져 나온다. 마을 북쪽에 있는 레크 할아버지에게 가면 아돌에게 걸린 저주를 풀려면 신전 서쪽 빛의 방안에 있는 성배를 가져와야 한다고 한다. 그러면서 빛의 문 열쇠인 다비의 구슬을 준다. 다시 지도를 보고 셀몬 신전 남부에서 A지역으로 가서 빛의 문 앞으로 간다.

이때 마물의 모습이더라도 텔리파시 마법을 써야만 신전으로 다시 들어갈 수 있으니 주의한다. 빛의 문을 다비의 구슬로 열고 빛의 신관안으로 들어갔는데... 아무것도 없다. 빛의 마법[Light Magic]을 써야만 안보이던 상자가 나타난다. 어서 성배를 가지고 레크 할아버지에게로 가자. 레크가 자신의 집에 있는 700년 된 우물물을 성배에 담아와서 그것을 마시자 비로소 아돌이 인간으로 되돌아온다. 다시 신전으로 가서 수로 서부의 탈출자들에게 가보자. 이제 사람들과 이야기를 할 수 있는데 탈출자들의 말에 의하면 탈출하던 중에 마리아와 리리아란 여자 둘이 뒤쳐졌다는 것이다. 아랫방의 여자에게서 남쪽 신전의 열쇠를 받을 수 있다.

이때 갑자기 다레스가 나타난다. 다레스가 아돌을 마물로 만든 것부터가 탈출자들의 행방을 알아내기 위한 함정이었던 것이다. 다레스의 마법에 의해서 모든 탈출자들이 돌로 변한다.

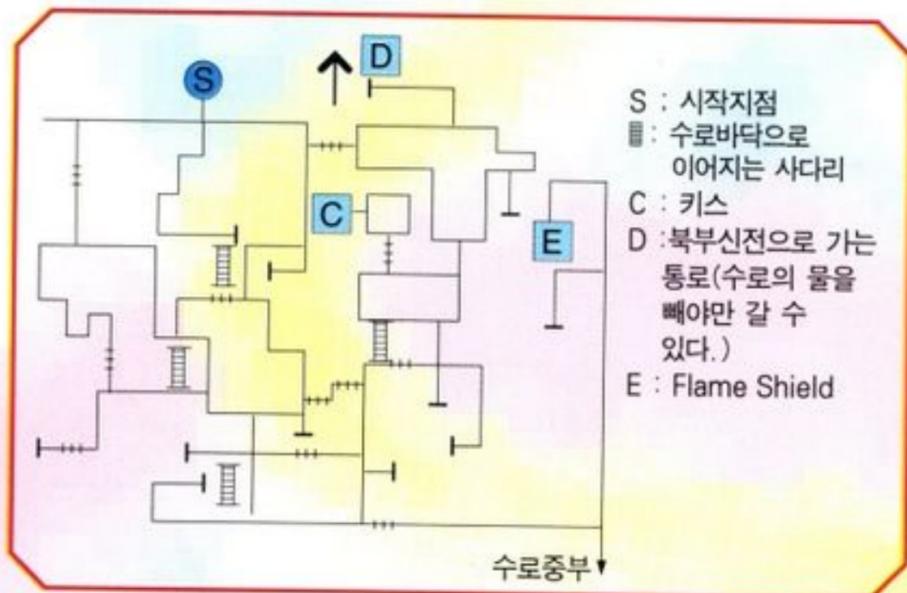
돌로 변해버린 탈출자들

분노에 몸을 떠는 아돌. 두고보자 다레스! 돌이 된 사람들을 뒤로 하고 셀몬 신전 남부에서 B지역으로 간다. 지도에 통행증이라고 표시된 곳으로 가면 마물 한마리가 있는데 텔레파시 마법을 써서 마물로 변한 다음 말을 걸어보면 통행증을 발급해 준다. 통행증을 가지고 마물들이 지키고 있는 곳으로 가서 마물로 변한 후에 통행증을 사용하면 지나갈 수 있다.

통행증이 있어야한다

못들어가던 지역에는 신전의 열쇠로 열리는 문이 있는 방이 있다. 이 방을 통해서 수로 동부로 나갈 수 있다.

수로 동부의 적들은 무척 강하므로 조심하면서 전진하자. 수로 동부에서 키스를 만날 수 있는데 키스의 말로는 종탑이 있는 북쪽으로 가는 길은 몬스터들이 매우 강하므로 가기가 힘들고, 수로 바닥을 통해서 가는 것이 유일한 방법이라고 한다. 그러면서 수로 조정실의 열쇠를 준다. 수로 동부에는 지도에도 표시되어 있듯이 불의 방패가 한번 더 나오고 수로 중부와 북부 신전에 갈 수도 있다. 하지만 북부 신전에 가려면 수로 바닥의 물을 빼야한다. 수로 서부로 가서 수로 조정실의 문을 열고 들어간 후에 레버를 당겨 수로 바닥의 물을 뺀다.

수로 조정실의 레버를 당긴다

다시 수로 동부로 와서 수로 바닥을 타고 북부 신전으로 간다. 참고로 수로 중부에는 전투 검(Battle Sword) 이외에는 이렇다할 아이템이 없으며, 수로 북부는 갈 필요도 없다.

수로 동부 지도

셀몬 신전

이스의 평화를 위하여!

북부 신전으로 나오면 맨 위로 올라가서 종탑으로 간다. 키스가 기다리고 있다가 마리아라는 소녀가 잡혀있다며 구해달라고 부탁을 하곤 가버린다.

종탑에 들어가보면 정말로 마리아가 잡혀 있다. 마리아의 이야기로는 종탑의 종이 다섯번 치기 전까지 탑 위에 올라가지 못하면 마리아를 구할 수 없다는 것이다. 서둘러라 하지만 맨 꼭대기에 올라가보면 이미 종은 네번 친 상태인데다가 다레스가 나타나 아돌을 비웃고... 다섯번째 종이 울린다.

으으으... 이번에도 다레스에게 졌다... 지친 몸을 이끌고 종탑을 내려오는데 마리아가 쓰러져 있는 것이 아닌가! 아직 죽지는 않은 듯하다. 북부 신전으로 나왔던 출구 근처 3층에 원형탑이 있는데 원형탑 꼭대기층에는 현자의 방이 있다. 이 방의 왼쪽 기둥 뒤에 사용하고 가만히 있으면 마법 수치를 올려주는 마도사의 망토가 숨겨져 있다.

마도사의 망토

원형탑을 내려와서 북부 신전 1층 맨 왼쪽으로 간다. 화면이 넘어가고 다시 맨 왼쪽으로 가서 맨 위로 가보면 2층에 셀몬 신전의 감옥이 있다. 북부 신전의 방중에는 들어가면 다운되거나 아돌이 보이지 않는 버그의 방도 있으니 주의하도록 한다.

신전의 감옥 안에는 리리아가 잡혀있으며 리리아와 대화하면 은의 팬던트를 준다. 이때 다레스가 나타나 리리아를 다음 제물로 잡아간다. 리리아는 아돌에게 서남쪽에 있는 여신의 왕궁에 가보라면서 잡혀가고 만다. 은의 팬던트를 가지고 신전 남부 B지역에 가서 잠겼던 은의 문을 열고 그 안의 검은 진주를 갖는다. 검은 진주를 지키고 있는 괴물은 그다지 세지 않다.

신전 북부로 가서 신전 감옥이 있던 곳에서 1층으로 내려온 후, 바로 오른쪽 방으로 들어간다. 여신의 상 앞에서 여신의 왕궁으로 공간이동해서 2층으로 올라간 다음, 여신을 찾아가자. 여신의 왕궁 1층에서는 크레리아(Creria Gauntleet) 장갑을 얻을 수 있다. 여신상과 대화를 해보면 여신의 신전 중추부에 가려면 금의 팬던트가 있어야 하며 금의 팬던트는 리리아가 가지고 있다고 한다. 그리고 여태까지 돌로 된 모든 사람들을 구하려면 꿈꾸는 석상이 필요하다고 한다.

꿈꾸는 석상은 자신들의 상 뒤에 비밀통로안에 있다고 한다. 비밀 통로를 지나서 사랑의 샘에 도착. 꿈꾸는 석상을 구해 가지고 다시 여신상과 이야기를 하면 검은 진주를 꿈꾸는 석상의 감긴 한쪽 눈에 대면 석상이 살아난다고 알려준다. 검은 진주를 대서 석상을 깨어나게 하자. 그리고 깨어난 꿈꾸는 석상을 종탑 꼭대기에서 날려야만 비로소 모든 사람들이 저주에서 풀려난다고 한다. 어서 종탑으로 가자.

아마 현자의 방으로 공간이동해서 원형탑을 내려온 다음, 종탑으로 가는 것이 더 나을 것이다.

참고로 원형탑 2층에서 3층으로 올라가는 계단 근처의 벽에 가려서 안보이는 마루를 뒤지면 부활의 목걸이를 찾을 수 있다. 부활의 목걸이는 사용하면 한번 죽어도 다시 살아날 수 있게 해주는 생명의 약(Life Potion)과 같은 역할을 한다.

부활의 목걸이

종탑의 꼭대기에 가서 꿈꾸는 석상을 날리면 사다를 비롯한 모든 사람들의 저주가 풀린다.

깨어난 사다는 아돌에게 크레리아 검을 주며 자기를 대신해서 싸워줄 것을 부탁한다. 이때 리라의 소라껍질을 통해 라미아 마을의 하다트씨로부터 크레리아 갑옷을 입수했다는 연락이 온다. 라미아 마을로 가서 크레리아 갑옷을 받으면 이제 방패만 빼고는 모두 크레리아 금속으로 무장하게 된다.

이제 마지막 결전에 대비해서 엘프 마을의 도구점에서 생명의 약을 최대한 구입하자. 모든 준비가 끝나면 여신의 왕궁으로 가서 사랑의 샘으로 가자.

기다리고 있던 리리아가 금의 팬던트를 준다. 금의 팬던트를 가지고 셀몬 신전 남부에 있는 신전의 문을 열쇠로 열고 들어간다. 여신상이 두 개가 나오는데 왼쪽의 여신상은 은의 팬던트만 있어도 공간이동이 가능하지만 가보았자 아무것도 없다. 금의 팬던트를 가지고 오른쪽 여신상 앞에 서서 공간이동하면 수로 동부로 갈 수 있다. 수로에서 오른쪽 아래로 내려와서 문을 열면 다레스가 기다리고 있다. 각오해랏!

다레스를 처치하고 뒤의 지하 통로로 들어가면 여태까지 나왔던 주요 인물들이 모두 나와 차례로 아돌을 격려하면서 길을 알려준다. 계속 가면 고트가 기다리고 있다가 여신의 결계때문에 더 이상 갈 수 없다고 한다. 오른쪽으로 돌아가면 리리아가 기다리고 있다가 여신의 반지를 아돌에게 준다. 이제 결계 문제도 해결되었다. 결계를 지나서 들어가면 봉인방으로 들어갈 수 있다.

날아가는 꿈꾸는 석상

다레스와의 한판

잡혀있는 두 여신

봉인방 안에는 두 여신이 잡혀있으며 그 위의 방에서 700년전 두 여신에게 봉인당했던 다므가 아돌을 기다리고 있다. 이때 젬마 신관의 후예인 루티가 와서 마지막으로 크레리아 방패를 아돌에게 건네준다. 이제 싸울 준비는 모두 끝났다. 아이템은 생명의 약을 선택해 놓고 마법은 방어 마법을 쓰고 다므가 기다리는 방으로 들어가자.

최후의 보스 다므

모험의 끝

피나와 결혼하는 아돌

또다시 떠나는 아돌

여신 피나의 모습

아돌이 3일 밤낮을 싸워서 다므를 물리치고 라미아 마을로 돌아오자 여러 사람들이 그를 반겼다. 마음 속으로 아돌을 좋아하고 있던 리리아는 제대로 표현 한번 못한 채 아돌을 피나에게 빼앗기고 만다. 피나와 결혼식을 올린 후 다시 어디론가 떠나는 아돌… 아직 모험은 끝나지 않았는가… 게임이 끝난 후 화면에는 End라는 영문자 대신, To be continued가 새겨지고 있다.

다음 모험을 기억하며

1 텔레파시 퀴즈

슈퍼컴보이 1대

김재민/

제공 : 게임챔프 취재부

슈퍼컴보이 팩 각 1개

황태연/
김영균/

협찬 : 불독 소프트 703-0043
돌핀 게임 719-9698

2 초음속 퀴즈

문제 : 수퍼 알라딘보이 집중공략을 잘 읽어보면 간단하게 풀 수 있는 문제. 「랑그리사Ⅱ」의 캐릭터 중 전편에서도 등장했던 인물로 500년 동안 장수한 마법사로 유일하게 랑그리사의 비밀을 알고 있는 사람은 누구일까요?

보낼 곳 : 게임챔프 초음속 퀴즈 담당자 앞

마감 : 1994년 10월 15일

발표 : 게임챔프 94년 12월호

10월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

최석호/

정답 : 코나미

이상 1명에게는 수퍼 알라딘보이 팩을 드리겠습니다.

3 열성 애독자 엽서 작성자

애독자 엽서를 정성껏 작성해 보내주신 분 선착순 100분 중 5명을 추첨해 선물 또는 챔프점수를 드립니다.

전주희/

이상 1명은 IBM-PC 게임 디스켓을 드리겠습니다.

협찬 : 게임아트 719-4032

이진수/
장현철/
박찬희/
성현성/

이상 4명은 챔프점수 200점씩 드리겠습니다.

4 '국내 최초 게임 만화 아랑전설 발간 기념' 반짝 퀴즈 당첨자 발표

여러분의 폭발적인 성원속에 〈아랑전설〉 발간기념 〈반짝퀴즈〉 1차 마감이 완료되었습니다. 마감 마지막날까지 쏟아지던 수많은 엽서들 속에서 단지 몇 분만을 선정해야 한다는 것이 어렵고도 안타까웠습니다. 참여해주신 모든 분께 다시한번 감사의 말씀을 드립니다. 행운의 주인공은 아래와 같습니다. 이번에 당첨되지 못한 분들은 〈제 2차 반짝퀴즈〉를 이용하세요.

당첨자

1등 : 네오지오 게임기와 100메가 네오지오용 〈진·사무라이 스피리츠〉 게임 카트리지

한창하/

이상 1명

2등 : 네오지오용 〈진·사무라이 스피리츠〉 카트리지

이광훈/

이상 1명

3등 : 슈퍼컴보이 1대

김성호/

이상 1명

4등 : 슈퍼컴보이 팩 각 1개

김우진/
김명호/
김영기/
박진수/
이재길/
오상훈/
김종범/
한범수/
이강천/
노상수/

이상 10명

5등 : 본사 발간 단행본 〈나도 게임을 만들고 싶어!〉 1권

김남규/
권병우/
김경우/
김경환/
김대영/
김세훈/
김 현/
대철민/
문유진/
박성호/

이상 10명

6등 : 〈게임챔프〉 1권 (원하는 월호)

강상욱/
박세식/
박상호/
신용우/
윤광민/
이기태/
조경헌/
나윤호/
조영철/
한강윤/
이정백/
이광일/
유장렬/
전주희/
김찬수/
김호균/
신유식/
송창진/
곽재호/

이상 20명

* 당첨자 중 〈진·사무라이 스피리츠〉 게임 카트리지는 아직 발매되지 않은 관계로 발매이후 바로 드리겠습니다.

5 창간 축하 폭발 선물 대잔치

— 당첨자 발표 —

장원 1명 슈퍼컴보이

김수종/

우수작 20명

슈퍼컴보이 팩

권오성/
김태한/
서원석/

외 17명

가작 20

편상호/
임채호/
김동호/

외 17명(개별통지)

* 당첨되신 분은 10월 20일까지 우송해 드리겠습니다.

6 협찬 업체 리스트

게임타운	706-5599	**스테이지1**	702-5087
아랑	715-5828	**게임아트**	716-4032
거보무역	701-4290	**불독소프트**	703-0043
원바이원	711-7166	**포스트**	704-1573
아미무역	716-7021	**태경테크**	711-5661
으뜸게임	703-1564	**돌핀게임**	719-9698
모닝게임	701-6066	**게임21세기**	717-0818
게임펀치	706-1555	**조이컴**	711-2599
호키포키	704-2148	**삼일전자**	715-3131